SWM

軟體世界

Fantasy Style

PC POWER Zine

no. 181　2004 / 5月　SOFT WORLD MAGAZINE

附贈 Mega Disc 石盤

勁爆試玩區：旺來麻將、間諜遊戲 2：潘朵拉計劃、明星3缺1Online……

動畫展示區：末日之戰、Obscure - Learn about Fear、Driver 3……

……多款遊戲修正檔、共享軟體盡在其中

安德烈斯 遊戲實用周邊

●新絕代雙驕ONLINE 好看好玩絕智連環牌

●四大名捕 精美收藏明信片組



招獨

魔獸世界 現場直擊

Blizzard Entertainment 越洋專訪

Xbox Live 的 興起
遊樂器上線玩遊戲新紀元



火線特戰隊 防仆街火線金鐘罩．新手必讀篇
希望Online 教您如何快速賺錢回本
天堂 II 二轉流程全攻略--精靈篇
金庸群俠傳Online
吞食天地Online
三國演義Online
東方傳說Online
封神Online
軒轅劍網路版
新天上碑2.60版賭城風雲

獨立別冊呈現



仙境傳說 最新物價表
仙境傳說 超級初心者 養成類型大公開

安德烈斯 皇家放映室
漫畫連載 魔神庫爾

遊 各工坊發行情報收集站
戲工坊

/奇蹟一無想轉生0.98版
/明星三缺一ONLINE
/軒轅劍網路版
/神甲奇兵M2
/奇靈王
/科隆ONLINE
/鐵血三國志 /火線特戰隊
/幻境奇兵 /百戰咕咕雞 /鐵道夢想家
/幻想西遊魔佛重生 /黑幫爭霸 /世紀三國
/越野菁英賽4 /鐵道王 /異次元啟示錄 /影子行動
/極道車魂 /童話-天方夜譚 /天下無雙 /政治麻將2
/午夜狂飆 /喋血珍珠港 /石器時代2.5復刻版 /夏之天蠶變

攻 遊戲過關詳細解說
略圖書館

浴血戰場2004 完全對戰上手攻略
武裝危機 詳盡過關指南大全
北非雄獅 二戰即時戰略關卡秘訣
女人要有錢 人物道具劇情全收錄

本期封面
金庸群俠傳Online之書劍江山

究 新品即時追蹤報導
極GAME館

戀愛盒子ONLINE
東方傳說ONLINE
三國演義ONLINE三國鼎立
仙劍奇俠傳三外傳．問情篇
風色幻想III～罪與罰的鎮魂歌～
四大名捕
復活：秦殤前傳
Beyond Divinity
新幻想空間
席德梅爾之大海盜！

安德烈斯 遊戲精彩抽獎

●先刮後抽雙重中獎
RO 人物收集 & 抽獎卡

歡慶軟世創立15週年
獲取夢幻寶物最佳時機

獎項：普隆德拉軍帽、海盜船長帽、丸子頭飾、尖角髮圈、卡普拉髮圈、儲值月卡、150點儲值點卡、簡訊20通

超商．書店退書截止日期 93年07月25日

ISSN 1605-2722



Printed in Taiwan

封面設計/蘇執斐

全球華人電腦門市．便利超商．書局　均售

台灣 NT $199　香港 HK $48　馬來西亞 RM $25　加拿大 CAD $18　美國 US $12



眾所矚目 萬人空巷，齊上東方，

冒險狂FUN 不朽傳說由你開創！










善惡一線！
人心叵測、
邪非邪、
新絕代雙驕
Online
古龍原著改編
tth.gameflier.com
遊戲新幹線®
智冠科技股份有限公司
宇峻科技
2004年 新絕代雙驕金牌製作群


冷非冷，
莫測高深、
奇峰迭起！
最新超級力作 新絕代雙驕online 即將再締造另一波武俠online新風雲！



惡人谷
人命似登天
惡人是逍遙
蘇櫻
江小魚
顛覆武俠
宇峻『新絕代雙驕
「古龍式武俠」
精緻與細膩的完美結晶！
1999 最佳國產角色扮演遊戲！最佳導演獎！
2000 最佳國產角色扮演遊戲！
2002 玩家票選最佳國產遊戲！最佳遊戲配樂！
http://tth.gameflier.com
遊戲新幹線®
智冠科技股份有限公司
宇峻科技



移花宮
花語暗飄香
迷心星月藏
鐵心蘭
花無缺
極致可愛！
系列「online版」』
經典再現！
勢必掀起武俠online遊戲
震撼話題！！
2003 新絶代雙驕系列 銷售成績已創百萬佳績！
2004 新絶代雙驕系列金牌製作群嘔心瀝血，再創
線上遊戲新風雲—「新絶代雙驕online」！
新絶代雙驕
Online
古龍原著改編
tth.gameflier.com

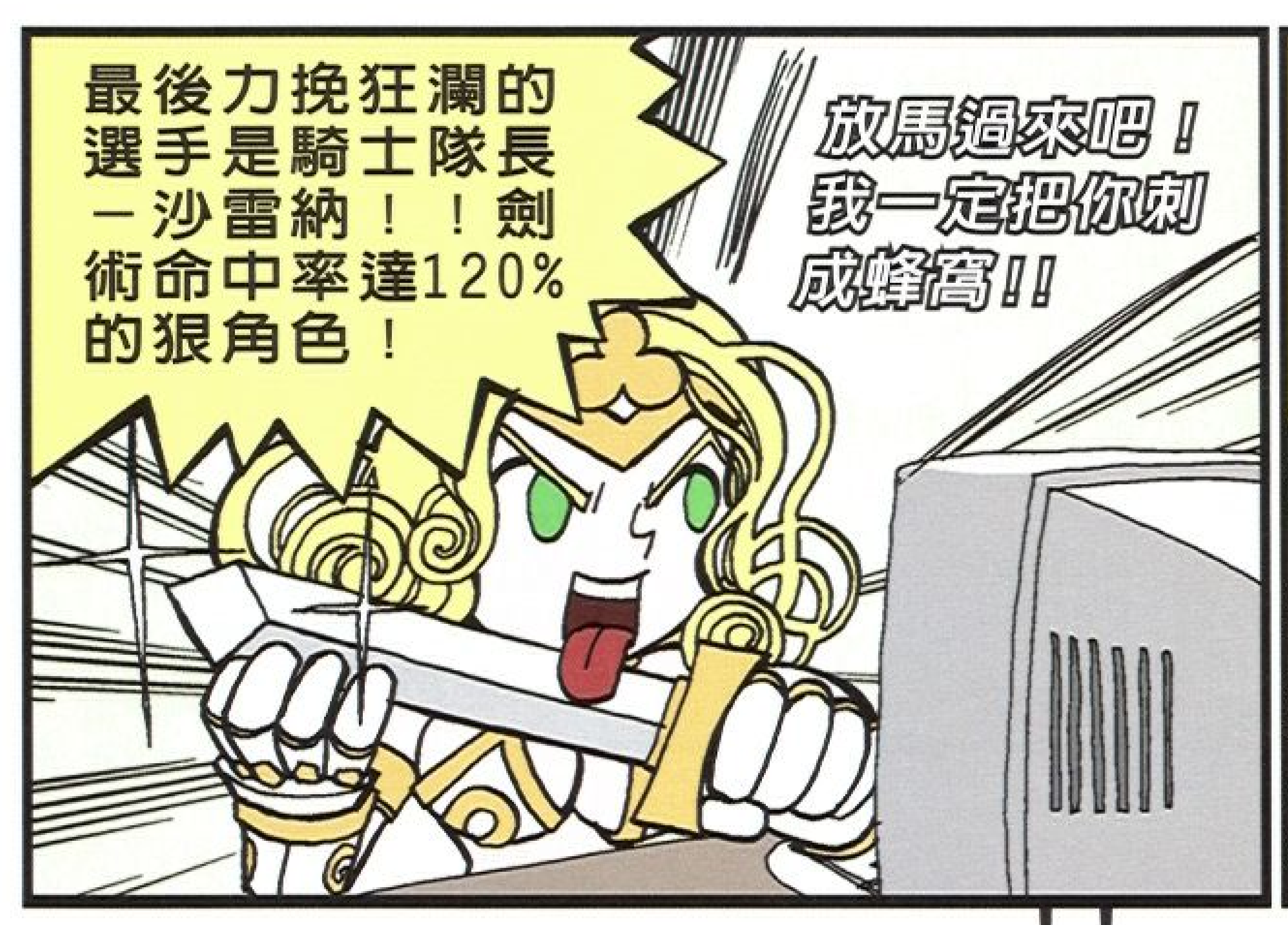

春天到了!!
安德烈斯電玩
大賽開鑼啦!!
安德烈斯國際電玩大賽
嗶!
嗶!
喀啦!
喀啦!
嗶!
嗶!


首先發動的是安德
烈斯的超級選手－
賢者尼爾斯！記憶
力超強，能瞬間畫
出10張地圖!!
哈哈哈哈！
沒有任何迷宮
難得倒我啦!!


對手以衛星
導航系統早
一步破關啦!!
什麼?!
呵！


再來是無敵勇者－
阿雷斯選手，能召
喚各種召喚獸的實
力派大將！！
上啊!!
小花!!
小白!!


對手以巨型
怪獸召喚術
擊敗阿雷斯！
什麼?!
K.O！





安德烈斯隊慘敗!!





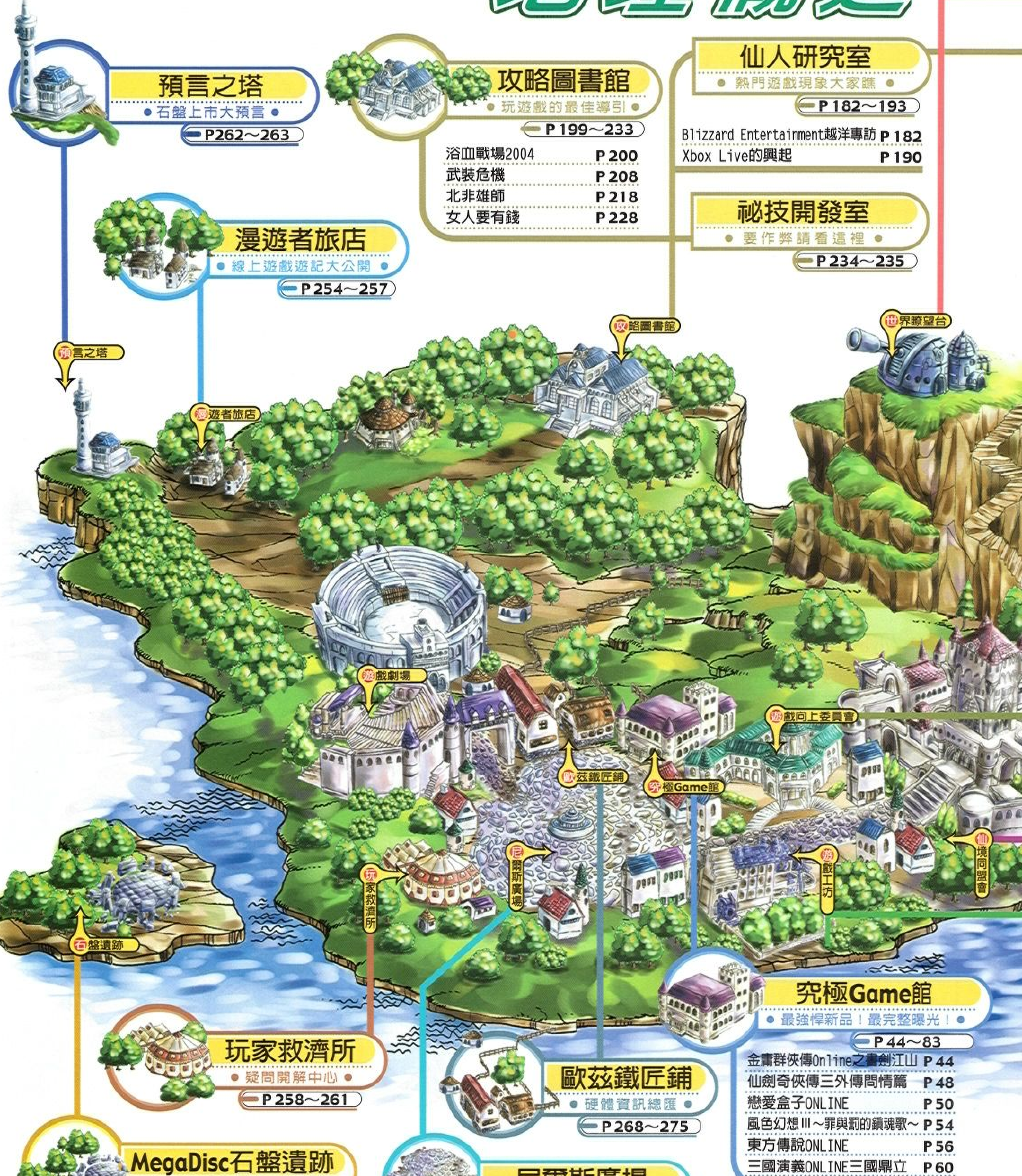






大家共勉之喔！

安德烈斯王國 地理概述



預言之塔
● 石盤上市大預言 ●
P262～263
攻略圖書館
● 玩遊戲的最佳導引 ●
P199～233
浴血戰場2004 P200
武裝危機 P208
北非雄師 P218
女人要有錢 P228
仙人研究室
● 熱門遊戲現象大家瞧 ●
P182～193
Blizzard Entertainment越洋專訪 P182
Xbox Live的興起 P190
祕技開發室
● 要作弊請看這裡 ●
P234～235
漫遊者旅店
● 線上遊戲遊記大公開 ●
P254～257
預言之塔
漫遊者旅店
攻略圖書館
世界瞭望台
遊戲劇場
遊戲向上委員會
歐茲鐵匠鋪
究極Game館
尼爾斯廣場
玩家救濟所
遊戲工坊
仙境同盟會
石盤遺跡
究極Game館
● 最強悍新品！最完整曝光！ ●
P44～83
金庸群俠傳Online之書劍江山 P44
仙劍奇俠傳三外傳問情篇 P48
戀愛盒子ONLINE P50
風色幻想III～罪與罰的鎮魂歌～ P54
東方傳說ONLINE P56
三國演義ONLINE三國鼎立 P60
玩家救濟所
● 疑問開解中心 ●
P258～261
歐茲鐵匠鋪
● 硬體資訊總匯 ●
P268～275
MegaDisc石盤遺跡
● 本月石盤操作重點 ●
P266～267
尼爾斯廣場
● 各種石盤新聞全記錄 ●
P28～38



世界瞭望台-東方觀測站

獨立別冊 線上期刊室



安德烈斯王城

皇家藏寶庫

皇家畫室

皇家放映室



魔王的洞窟

遊戲向上委員會



仙境同盟會

遊戲工坊

出版 PUBLISHMENT

發行人兼社長 王俊博 Chin-po Wang Publisher
發行所 智冠科技股份有限公司
電話 886-7-8150988轉223、224
投稿信箱 高雄郵政18-69號信箱
電子郵件 editor@swm.com.tw
全球資訊網 http://swm.com.tw

訂閱服務 Order & Service

訂閱查詢 (07)8150988轉263、267
劃撥帳戶 智冠科技（股）公司
劃撥帳號 41941885
雜誌，軟體線上訂購
遊戲快遞購物網站
http://www.gamexpress.com.tw

支援廠商 INFO & PRINTING

法律顧問 寰瀛法律事務所
台北市仁愛路四段376號7F
TEL：886-2-27058086
FAX：886-2-27085628
製版印刷 中華彩色印刷股份有限公司
台北縣新店市寶橋路229號
TEL：886-2-29150123
FAX：886-2-29189049

國內行銷業務 DOMESTIC CIRCULATION

智冠科技股份有限公司
南區/高雄市前鎮區806擴建路1-16號13樓
TEL：(07) 8150988 FAX：(07) 8151992
北區/台北市南港路二段99-10號
TEL：(02) 27889188 FAX：(02) 27889295
中區/台中市忠明路464巷5號1樓
TEL：(04) 2020870 FAX：(04) 2060610

廣告營運中心 ADVERTISE

葛瑞德廣告有限公司
台北市基隆路一段186號8樓之4
TEL：(02)87872708



希望
ONLINE
讓你最開心的
線上遊戲!
求愛嘉年華
Love Party
4/22
情侶 手牽手開場 軍團 心連心登場 小丑 可愛進場 美髮沙龍 爆笑入場
www.sealonline.com.tw

全3D 超無厘頭 RPG







求愛新手包

新手包內容物

- 求愛嘉年華遊戲程式光碟
- 希望Online使用手冊
- 愛情樂透卡一張
- 收費後免費儲值7天

4/21起 全省7-11 全家 福客多 OK便利店 萊爾富 3C通路 全面上市



包月包內容物

- 包月卡一張
- 新版限量哈比兔一隻
- 希望Online世界地圖一張
- 愛情大樂透卡一張
- 收費後免費儲值10天

嘉年華包月包 **4/21起** 全省萊爾富獨家預購

全面開放免費暢玩！ 會員免費開放申請中！

▶ 希望Online官網：www.sealonline.com.tw ▶ 客服專線：02-6636-1131（代表號）

安德烈斯王國

演出人員

遊戲仙人

經過了三年之後，在國王的慷慨捐助之下，王國眾人總算可以出國走走了；話說本仙人依舊不改本色，趁著大夥到東京新宿時，離開眾人獨自進入新宿最深處-夾娃娃。這次本仙人敗得相當可觀，但收獲也還算不錯，有一台電子琴(keyboard啦！)、三座維尼熊鬧鐘，以及兩大袋的各類娃娃；只可惜沒夾到這次的首選-Hello Kitty大型旅行袋，不然可就賺翻了(賣了都可以回本了)...殘念啊～

索卡畢

前陣子2台同時播出的日劇反差真是大，前一個小時的緯來《小孤島大醫生》是很感人的劇情，下一個小時的JET《我的老婆是男人》又變成超搞笑的劇情，讓人情緒轉折之大^^|||

索特王

最近天氣變炎熱起來，相對的玩遊戲的人也變多起來了！本王想應該是天氣太熱了，所以大家也就懶得出門，專心在家玩遊戲了吧！恰好最近王國內也有幾款大作即將發行，請大家鼎力支持吧！

柯里克

本月還是處於遊戲淡季，不過已經有幾套大作都預告要在暑假發行了！國民們可趁現在先研究好要買哪一款，暑假時再來大肆採購吧！

歐茲

最近流行購買筆記型電腦，不過這其中的價位可是有很大的差距的！從3萬到10萬都有的筆記型電腦，應該如何挑選呢？基本上還是看看自己的需求吧！如果只是用來上網及處理文書，那就不用太貴的了！歐茲就看到有人花了大錢，卻把筆記型電腦當桌上型電腦使用，實在很不划算呢！

尼爾斯

小尼近期又開始了離開家裡的獨居生活。本來想趁著這個變革，好好的把生活調整一下，尤其是居住環境要把他布置的很溫馨！結果看著越來越多的用品搬入屋內，把小小的房間已經擠的水洩不通，放眼望去又是一片凌亂，真是讓小尼痛不欲生啊！看樣子還是多去買彩券，等真的中了頭獎；有錢了再去買大房間來布置溫馨好了！

藍斯洛

去了一趟大阪，也見識到豐臣秀吉的大阪城天守閣，果然和北京的紫禁城別有一番風味～而小藍也對這兩座城特別有感覺！因為這兩座城都是那個年代的權力中心，也因為如此，卻也都發生了同樣的悲劇，像紫禁城就有崇禎皇帝煤山吊死樹上，而後有德川家康逼死豐臣秀吉的後代於天守閣後方～其下場都不禁令人唏噓！

G魔王

前陣子和大夥一起去日本玩，參觀了許多伊豆、箱根的名勝，雖然"下車看名勝、上車睡覺、坐車的時間遠比下車參觀的時間還多"這種跟團旅行比起自由行來說，有點浪費時間，也不能好好仔細地參觀名勝，不過畢竟以自由行來說，到那種比較偏遠的名勝就要花很多交通費了，所以這種跟團旅行還是它本身的價值啦！！

沙雷納

夏天的感覺越來越明顯了！不過呢經常來回台北高雄的沙雷納，可是常常嚐到兩地天氣的差別變化，往往在高雄時還豔陽高照，穿著短袖T恤，結果一到台北卻冷的要死！這差異還真是讓人非常麻煩呢！

蕾蕾公主

最近蕾蕾狂愛上夾娃娃了，每次到夾娃娃店時，心情總是起起落落，看著娃娃被夾起來然後運至洞口，那種興奮與滿足實在不可言喻，現在蕾蕾的房間擺滿了娃娃戰利品，看著他們蕾蕾每天都很開心呢！

阿雷斯

嗚~氣死人，去到日本買的可愛貓鈴鐺吊飾掛在包包上竟然不知道在什麼時候掉了，雖然只是少少的350圓日幣，可那也是我精心挑選的說>.<！每個看到的人都很想跟我凹都不給了，竟然會就這樣…消失…，氣死了！最近去到台北師大這邊朋友開的店—貓子集，本來還以為是賣小飾品的店，原來是一家咖啡館，氣氛還不錯呢！下次再帶美眉去那邊消費消費。^_^

Compaq Presario SR1088AP
魔九戰神無極版

- 含HT技術的Intel® Pentium® 4處理器3GHz
- Microsoft® Windows® XP家用版
- nVIDIA FX5500 3D繪圖加速卡/256MB視訊記憶體
- 512MB DDR400 SDRAM (可升級至4GB)
- 160GB 7200RPM硬碟
- 雙碟規格：16X DVD-ROM & CDRW
- 內建9合1讀卡機
- 支援5.1聲道立體聲音效
- PS/2網路鍵盤，附音量控制鈕
- USB 2.0x7(前3後4)，IEEE1394 x 2(前1後1)
- 年零件保固，一年免費到府收送服務

NT$36,500元(含稅)*

Compaq推薦使用Microsoft® Windows® XP。



不服氣的，來啊！

配備nVIDIA FX 5500 3D繪圖加速卡的Compaq Presario SR1088AP魔九戰神，
內建含HT技術的Intel® Pentium® 4處理器，硬體要求再高的game也難不倒它！

Compaq Presario SR1088AP憑什麼這麼有自信！
誰叫它配備nVIDIA Fx5500 3D繪圖加速卡和512MB DDR400 SDRAM，硬體要求再高的game都能輕鬆駕馭！
目前市面上所有的新game，只要你有一點想玩的慾望，就痛快地玩吧！
加上可讀取最多規格記憶卡的九合一讀卡機，氣勢更加高人一等！
只要有了魔九戰神，你的遊戲人生就能如此率性！



Compaq Presario SR1030AP
魔九戰神必殺版

- Intel® Pentium® 4處理器2.8GHz
- Microsoft® Windows® XP家用版
- 256MB DDR333 SDRAM(可升級至2GB)
- 80GB 7200RPM硬碟
- 16X DVD-ROM
- 內建9合1讀卡機
- USB2.0x5 (前1後4)，IEEE1394x2 (前1後1)
- 三年零件保固，一年免費到府收送服務

NT$22,600元(含稅)*



九合一讀卡機：
市上可讀取最多規格記憶卡的讀卡機，
不需傳輸線即可輕鬆存取數位資料



雙碟機：
同步配備DVD及CD燒錄機，燒錄光碟的同時
還能享受DVD的超炫影音效果！
(限Presario SR1088AP)



全新造型：
銀黑外型時髦帥酷，彰顯你的不凡品味！



鍵盤：
Presario多媒體鍵盤，
音量控制鈕可快速調整音量

B U Y N O W

HP產品查詢訂購熱線：0800-236-686(週一～週五09:00～18:00)
PC貴賓售後服務專線：0800-095-996(週一～週六08:30～21:00)
www.hp.com.tw

COMPAQ



經銷商：大同全省服務站0800-052-666、群環科技0800-066-268、燦坤0800-095-885、精技(02)2795-8800、聯強國際(02)2506-3320、捷元公司(02)2795-6677、全國電子0800-021-921、旭耀電通(02)6629-9966#704

The hyperthreading feature is a new technology designed to improved performance of multi-threaded software products; please contact your software provider to determine software compatibility. Not all customers or software applications will benefit from the use of hyperthreading. Go to http://www.intel.com/info/hyperthreading/ for more information.
＊產品外觀、顏色僅供參考，實際產品以交貨為準　＊到府收送服務限台灣地區（不含離島）　＊此價格均為單機價，不含螢幕



廣告神殿等待大家來參拜歐！





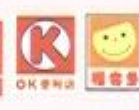


廣告森林神殿參加熱線

愛德琳女神  曾玉琴 advertise@swm.com.tw

凱莉小天使  穆雪芬 kelly@swm.com.tw 高雄專線（07）8151063

珍妮小天使  陳宜臻 jany@swm.com.tw 台北專線 27889118-248

全省各大超商 通通有在賣    



閃避，沈默，更讓你哇哇叫！





猴娃慶生包

★WGS 360點序號 包月一次玩個夠，把月輕鬆無限時	★最新版光碟乙張 石器7.0復刻版，兩種版本都可用	★隨機抽出任意驚奇虛擬獎品 百變驚喜送給你，各憑運氣抽大獎
★新手7天免費序號1組(限新帳號) 體驗石器不用錢，輕鬆升級樂趣多	★說明書乙本(含新手快速30級任務) 新手升級不用怕，原始生活必備品	★虛擬寵物：蒙奇一隻 閃避、沈默技能，融合寵物一定要
★石幣50萬 走到哪裡都需要，金錢無敵萬萬歲	★我生日你快樂卷乙張(元組門市抵用卷) 石器生日你快樂，有吃有玩樂呵呵	★虛擬寶物：生日蛋糕一個 歡樂石器慶週年，生日許願甜蜜心



石器時代復刻紀念版



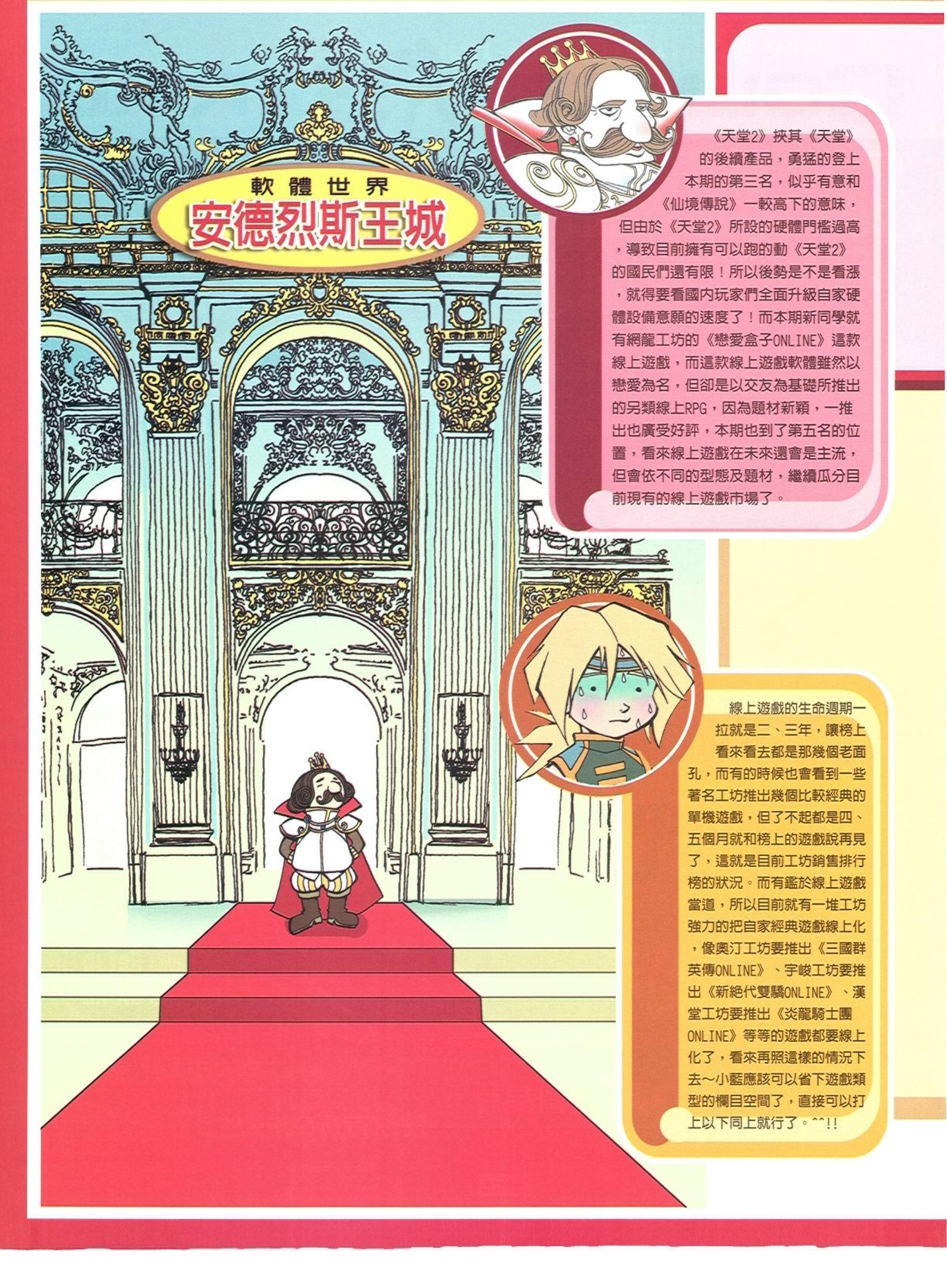


石器時代官網:http://www.wayi.com.tw/stoneage 線上購點 http://gamemall.wayi.com.tw/shopping/



華義國際數位娛樂股份有限公司 Wayi International Digital Entertainment Co., Ltd.
台北市114內湖區堤頂大道二段407巷22號3樓 Tel.+02 5559 0070 Fax.+02 5559 0075
客服信箱 service@wayi.com.tw 客服傳真 02-5559 0085 官網連絡客服 http://www.wayi.com.tw/service
總經銷：統振股份有限公司 WELLDONE COMPANY 訂貨專線:02-2694-2001 分機130 www.wayi.com.tw


中國武俠精髓究極展現
★包包驚喜
★包包樂透
樂透包
★新手快速升級，職業招式馬上擁有，立即享受探險及打怪練招樂趣
★四大職業劍宗、詭流、戰鬥、幻道，獨具特色各領風騷
★全新地圖洞窟挑戰，精、怪、人、靈、魔、獸系大軍等著你來挑戰
★帝釋天城、多聞天城、伊舍那天城等著你來攻城掠地當城主領稅收
★完整裝備養成系統，鑲嵌、加持、入魂，獨家擁有舉世無雙兵器
★獨家職業養成招式練功法，保證打怪練功不無聊
【產品內容】
★樂透虛擬寶物序號一組（迅雷符10張 ＋ 紫晶灰50個 ＋ 樂透寶物一種）
★老手儲值序號360點★3.5版光碟2片★說明書一本
429元
天下無雙官網 http://www.wayi.com.tw/elysium
線上購點 http://gamemall.wayi.com.tw/shopping/
全省各大超商 通通有在賣
天下無雙
ELYSIUM ONLINE
天下無雙
wayi
讓娛樂隨手可得
華義國際數位娛樂股份有限公司 Wayi International Digital Entertainment Co., Ltd.
台北市114內湖區堤頂大道二段407巷22號3樓 Tel.+02 5559 0070 Fax.+02 5559 0075
客服信箱 service@wayi.com.tw 客服傳真 02-5559 0085 官網連絡客服 http://www.wayi.com.tw/service
統振股份有限公司 WELLDONE COMPANY
www.wayi.com.tw



軟體世界

安德烈斯王城

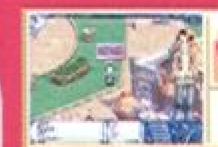
《天堂2》挾其《天堂》的後續產品，勇猛的登上本期的第三名，似乎有意和《仙境傳說》一較高下的意味，但由於《天堂2》所設的硬體門檻過高，導致目前擁有可以跑的動《天堂2》的國民們還有限！所以後勢是不是看漲，就得要看國內玩家們全面升級自家硬體設備意願的速度了！而本期新同學就有網龍工坊的《戀愛盒子ONLINE》這款線上遊戲，而這款線上遊戲軟體雖然以戀愛為名，但卻是以交友為基礎所推出的另類線上RPG，因為題材新穎，一推出也廣受好評，本期也到了第五名的位置，看來線上遊戲在未來還會是主流，但會依不同的型態及題材，繼續瓜分目前現有的線上遊戲市場了。

線上遊戲的生命週期一拉就是二、三年，讓榜上看來看去都是那幾個老面孔，而有的時候也會看到一些著名工坊推出幾個比較經典的單機遊戲，但了不起都是四、五個月就和榜上的遊戲說再見了，這就是目前工坊銷售排行榜的狀況。而有鑑於線上遊戲當道，所以目前就有一堆工坊強力的把自家經典遊戲線上化，像奧汀工坊要推出《三國群英傳ONLINE》、宇峻工坊要推出《新絕代雙驕ONLINE》、漢堂工坊要推出《炎龍騎士團ONLINE》等等的遊戲都要線上化了，看來再照這樣的情況下去～小藍應該可以省下遊戲類型的欄目空間了，直接可以打上以下同上就行了。^^!!



國民排行榜

■ 統計日期：3月25日～4月15日
■ 資料來源：軟體世界第180期人氣調查表

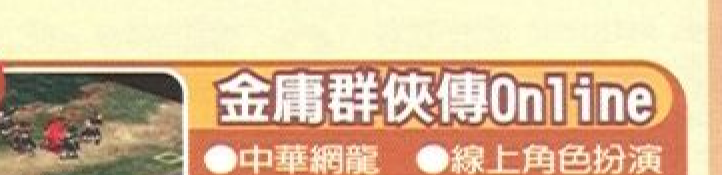



1 仙境傳說
● 遊戲新幹線
● 線上角色扮演
上回1 票數 1753



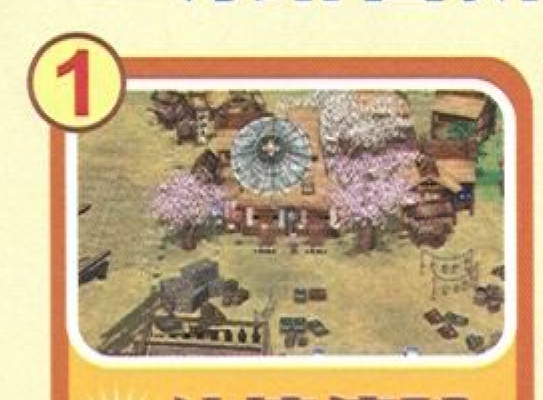



排名	遊戲名稱	代理/發行	類型	上回	票數
2	軒轅劍外傳～蒼之濤	大宇資訊	角色扮演	上回2	1007
3	天堂2	吉恩立	線上角色扮演	上回7	744
4	戀愛盒子Online	中華網龍	線上角色扮演	上回3	682
5	戀愛盒子Online	中華網龍	線上角色扮演	新登場	647
6	真・倚天屠龍記	智冠科技	角色扮演	上回8	623
7	波斯王子～時之沙	松崗電腦	動作冒險	新登場	537
8	大富翁7	大宇資訊	益智	上回5	524
9	想君～秋之回憶系列	光譜資訊	模擬養成	新登場	436
10	魔力寶貝	大宇資訊	線上角色扮演	再入榜	417



工坊銷售排行榜

■ 統計日期：3月01日～3月31日
■ 資料來源：協力商店



1 仙境傳說
●遊戲新幹線
●線上角色扮演
上回1 票數 19286



2 吞食天地Online
●中華網龍
●線上角色扮演
上回3 票數 5263











排名	遊戲名稱	代理/發行	類型	上回	票數
3	天堂2	吉恩立	線上角色扮演	上回4	5219
4	戀愛盒子Online	中華網龍	線上角色扮演	上回2	4938
5	真・倚天屠龍記	智冠科技	角色扮演	上回6	3190
6	金庸群俠傳Online	中華網龍	線上角色扮演	上回8	3066
7	希望Online	台灣易吉網	線上角色扮演	上回7	2964
8	幻想三國誌	宇峻科技	角色扮演	上回14	2821
9	勇者泡泡龍 4	龍愛科技	益智	上回18	2649
10	軒轅劍外傳～蒼之濤	大宇資訊	角色扮演	上回9	2512
11	富甲天下 4	光譜資訊	益智	上回13	2213
12	三國群英傳 4	奧汀科技	戰略	上回20	2205
13	封神Online	鈊象科技	線上角色扮演	上回10	2158
14	大富翁 7	大宇資訊	益智	上回15	1930
15	魔戒III：王者再臨	美商藝電	動作冒險	新登場	1869
16	天翼之鍊	數碼戲胞	線上角色扮演	上回17	1821
17	NBA 2004	美商藝電	運動	上回12	1611
18	星空之門Online	遊戲新幹線	線上角色扮演	上回11	1553
19	戀愛城市Avatar	酷奇思	線上交友	上回19	1317
20	波斯王子～時之沙	松崗電腦	動作冒險	新登場	1270

調查協力商店

北區：英瑞書局　諾貝爾書城　振森文化　丸升文化　佳新商行　真善美　板創　馨運　景佳　長昇
中區：盛大旺　大大文化廣場　墊腳石圖書　精鋐資訊　三民圖書　新世紀書局　書堤文化　亞洲心資訊　日本橋
南區：諾貝爾書城　日本橋　城市漫畫遊戲專賣店　華元電腦社　哈特資訊

皇家藏寶庫

各式珍貴寶物等待國民來爭取



皇家藏寶庫

開倉濟民佈施天下的好所在

哇哇哇，最近王國內雖然天氣逐漸炎熱了起來，不過老編前一陣子造訪了日本北海道，可是還碰到下雪天呢！看著滿天的雪花飄下，老編可是感動的連寒冷都忘卻了喔！

話說進入夏天之後，接下來就是一連串的各種考試陸續登場了！根據老編多年來轉戰考場的經驗，考試前最重要的就是調整好情緒，不要讓自己被緊張感所影響，反而發揮不出實力來！接下來公布本期的限時兌換項目，那就是絕對值得珍藏的「軒轅劍外傳蒼之濤原畫手繪稿」30 份！黑白的精美手繪稿加上 DOMO 成員的簽名，相信只要是軒轅劍系列的支持者，是絕對會愛不釋手的啦！老規矩，請手上有 50 S 幣的人請手腳要快，因為 30 個換完後活動即結束。所以，請在雜誌出刊後，以 e-mial 至信箱（leaflet@swm.com.tw）的方式預定兌換，或傳真至 07-8151064 預約兌換，只要寫上「我要以 50S 兌換軒轅劍外傳蒼之濤原畫手繪稿」並註明姓名地址即可，請馬上行動！S 幣妙用無窮，老編在此呼籲大家愛用 S 幣，多多收集 S 幣，謝謝！



安德烈斯王國 S 幣兌換 MENU

A1. 台碩 Aspeed Zeus 電腦

兌換額度

35000S



參考規格
- Intel Pentium 4
- 256MB RAM
- 40GB HD

A2. PlayStation2

兌換額度

12000S



A3. 柯達 DX3700 數位相機

兌換額度

11000S

A4. Palm m125

兌換額度

8000S



A5. IBM 60GB 硬碟

兌換額度 **4000S**



G1 軒轅劍外傳蒼之濤原畫手繪稿

30名

限時兌換

兌換額度 50S

Special New Update



注意事項



1. 電腦或硬體部份會隨新產品的推出更換項目或降低兌換額度
2. 有限量的贈品（如20名），兌完為止，兌換前最好先Email給老編確認是否有存貨。老編信箱Chief@swm.com.tw。
3. 未發行的遊戲可預約兌換，但需等遊戲發行後才能寄出。
4. 手中有S幣者，亦可Email老編建議兌換之贈品，如面紙一包等等。
5. 若S幣序號與他人重覆，暫時無效等待鑑定調查。

本月 安德烈斯國民大獎

B1 昆盈極光無敵手滑鼠鍵盤組 30名

本期的國民大獎是在之前已經出現過的《昆盈極光無敵手滑鼠鍵盤組》三十組。由於這套無線鍵盤滑鼠，不僅價位不低，而且使用上也很方便，因此在前兩次的贈送活動中，國民們都非常踴躍的爭取，也有許多向隅的國民們頻頻來函反應希望能再送一次。因此經老編特別聯繫贊助廠商之後，他們也決定再提供三十組供國民們抽獎。在此特別感謝贊助廠商的熱情相挺，也請想要的國民們，趕緊把回函寄回來喔！有寄有機會，請大家好好把握喔！！





B2 神話世紀：泰坦精美撲克牌組 20名

神話世紀可說是目前為止即時戰略類型遊戲的最新代表作，除了遊戲好玩以外，當然裡面的各種神話人物設計，更是炫麗非常。本次為國民們準備的撲克牌，就是以神話世紀為背景圖所設計的相關周邊商品，這可是限量發行的喔！想要收藏的人，就趕快把回函寄過來吧！



B3 XBOX 搖桿造型鑰匙圈 15名

XBOX 遊樂器一向的造型就非常的摩登，當然他相關的週邊產品也就非常的特別。本次老編我就將珍藏的XBOX 搖桿造型鑰匙圈，提供出來送給國民們！別看這個東西小小的不起眼，把他和你的鑰匙放在一起，可是會增加你的電玩功力一甲子喔！



179期 國民大獎中獎名單公佈

吞食天地餐具組　30名

台北市	林品儀	徐婉寧	台中縣	彰化縣	游輝琦	陳雨蘭	邱轍慶
王心恬	台北縣	桃園縣	廖庭鴻	吳家豐	高雄市	吳政杰	何天文
劉崇杰	詹韻加	曾宜禾	魏前衛	嘉義縣	黃凱寓	屏東市	花蓮市
何世麟	新竹縣	台中市	黃哲偉	劉芳杏	張瑋心	鄭億琳	楊宇青
基隆市	黃煜翔	李易帆	謝文旭	台南市	高雄縣	屏東縣	
褚人毅	桃園市	賴盈禎	阮莉萍	杜慈玲	陳志甫	羅翠英	

獎品規格以實物為準　規格若有變動將另行告知　得獎者須自付贈品稅。

皇家畫室

王國畫家的作品展示場





歡迎來到皇家畫室，在這裡是王國中所有功力高強的畫師發揮的天地。只要各位畫師提起筆，將你的作品（最好以明信片大小）寄到高雄郵政18-69號信箱，或是E-mail到 leaflet@swm.com.tw（電腦檔最少要800*600，存成TIF檔或JPG檔）要記得清楚的寫上姓名、地址、電話等詳細的聯繫方式，只要能夠登上畫室展覽，不僅能獲得一定數目的金錢及經驗值，你更有機會奪得「畫家賞」大賞，甚至成為自創流派的一代宗師喔！

ps.本畫室投稿作品概不退還



折翼 10P/100S

美麗的水系或說冰系的妖精

93.3.8

希莉爾斯 10P/100S

Q 版的車芸與雲狐，真是可愛



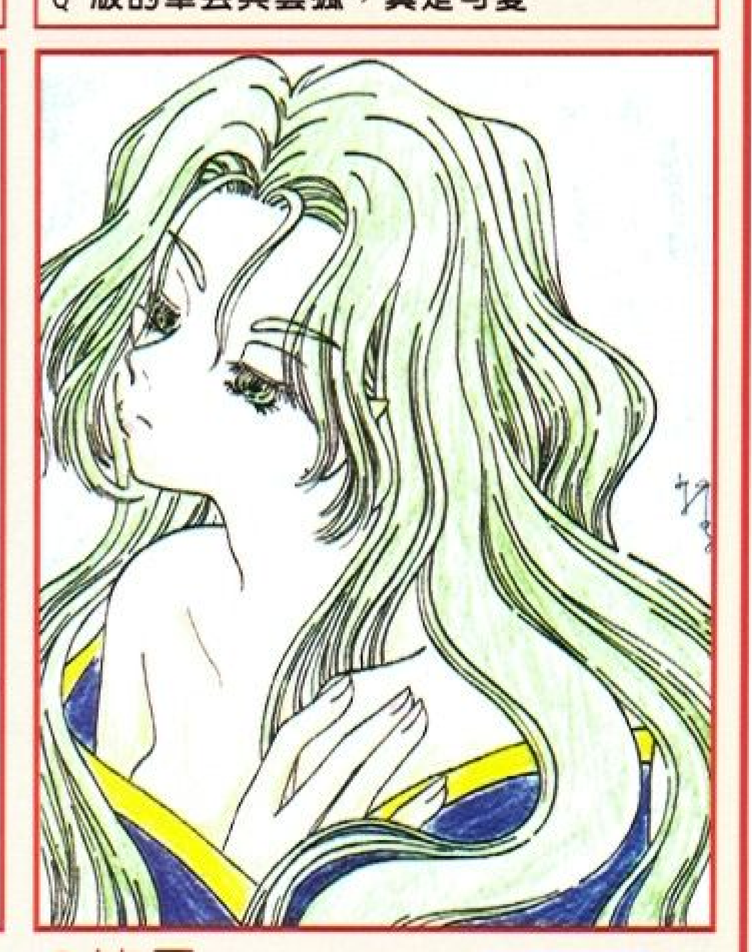
鯨魚 10P/100S

佐助是否接受咒印，從此墮入黑暗面！？



李鴻偉 10P/100S

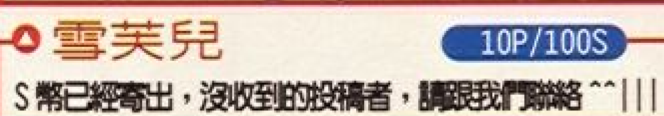
西索的笑容會讓人發寒……

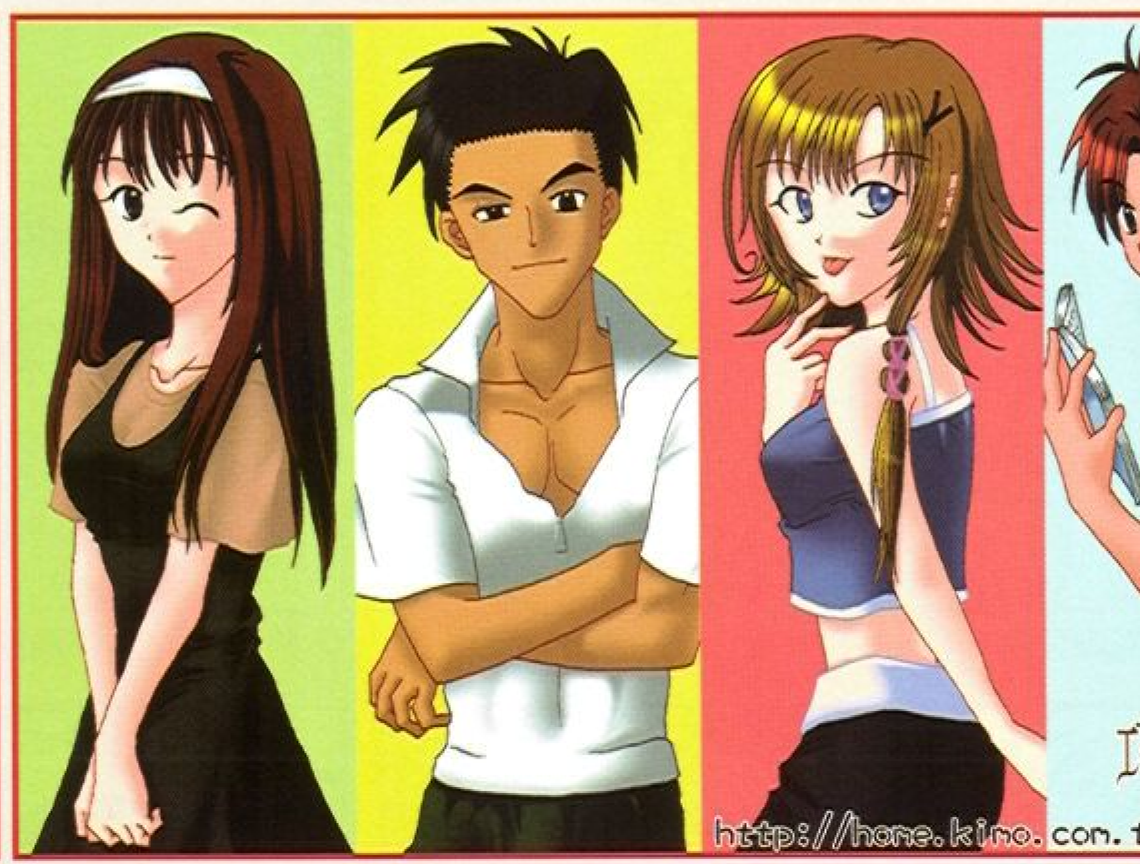


竹子 10P/100S

這位綠髮美女是誰啊？







雪芙兒 10P/100S

S幣已經寄出，沒收到的投稿者，請跟我們聯絡 ^^|||

Rando：m 15P/150S

自己畫的人物設定啊，看來不錯





羅淑方 10P/100S

可愛的女劍士



可樂 15P/150S

包包頭女孩，蠻可愛的



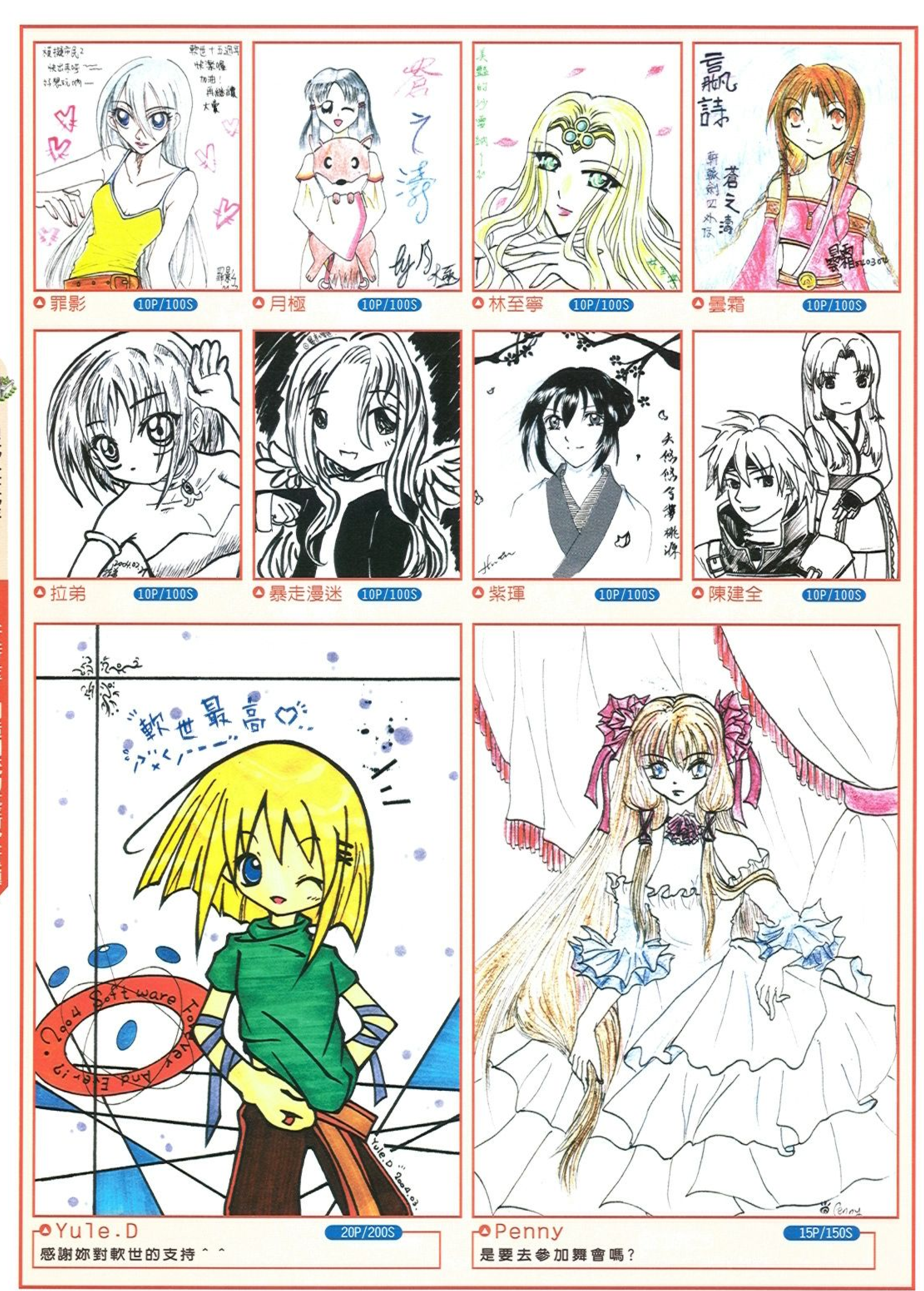


陳建宏 10P/100S

《天堂2》我想有很多人是衝著女妖精下去玩的 ^^|||

sukiyakiwen 10P/100S

這是正與惡的對照嗎？



罪影 10P/100S

月極 10P/100S

林至寧 10P/100S

曇霜 10P/100S

拉弟 10P/100S

暴走漫迷 10P/100S

紫琿 10P/100S

陳建全 10P/100S

Yule.D 20P/200S
感謝妳對軟世的支持＾＾

Penny 15P/150S
是要去參加舞會嗎？



櫻粟 5P/50S
林煌軒 5P/50S
趴趴銀 5P/50S
mimix 5P/50S
哪迷 5P/50S
Fairanko 5P/50S
R.b. 5P/50S
JEN 5P/50S
幻軒 5P/50S
陳諭帝 5P/50S

淺見舞 20P/200S
美女配日本和服，真是好看

M.S.W 10P/100S



良禽擇木而棲



原 Diablo 開發小組簽約 EA

NEWS

據外國網站最新情報稱，由《暗黑破壞神（Diablo）》系列開發小組所新成立的公司Castaway Entertainment，目前正在開發一款新的A·RPG遊戲，並且已經跟EA取得全世界的銷售合約。

Castaway Entertainment是一家集合了曾參與Diablo、Diablo II兩部經典之作，包括漫畫、人物設定、程式、等級設定、背景設定等設計團隊所組成的公司。總部設在美國加州的他們具有著豐富的力量與魔法系列、模擬等遊戲的開發經驗。



由Castaway Entertainment公司所開發的這款遊戲目前雖然沒有其任何的資料，但是從其網站上所發佈出來的3張圖片猜測，估計就是這款遊戲的開發畫面。至於何時才會有這款新遊戲的資料，敬請大家關注。

挑戰 E3！

遊戲盛會 GameOn NY 出爐

今年5月，世界遊戲業的盛會E3大展將在美國洛杉磯召開，不過，隨著越來越多的實體對遊戲產業的看好，連承辦遊戲展會也變得愈發競爭激烈。今天，Game Developers Conference（遊戲商發展交流會）組委會宣佈他們將把「GameOn NY」辦成一個針對大衆的遊戲聚會，而非像E3那樣，僅僅針對遊戲行業及消費者，並計劃在今年11月12日——14日在紐約的麥迪遜廣場召開一個遊戲展覽會，並針對所有大衆開放。

GameOn NY組委會招商部主管Martin Currie說：「在2003年，美國遊戲產業產值已經超過110億美元，贊助商和發行商的反應也是空前積極。」但要使GameOn NY成功，組委會已經邀請了三個遊戲行業的領導企業。Bernie Stolar，這位前SCEA美國副總裁，現在的SEGA美國CEO將會加入GameOn NY；而TakeTwo的總裁Paul Eiberler也會加入。還有一位就是Acllaim和SEGA網路的副總裁Sarah Anderson。



掩人耳目？！

《潛龍諜影3》將使用迷彩偽裝系統

由KONAMI製作，預定於今年內推出的知名諜報潛入動作遊戲《潛龍諜影（Metal Gear Solid）3》，日前公佈遊戲中將導入迷彩偽裝系統，玩家將可以自由搭配主角所穿著的迷彩服裝以及臉部油彩偽裝，提升自己的偽裝隱蔽率，藉以躲過敵人的耳目。



迷彩偽裝系統的重點在於依照主角身處的環境，選擇適當花紋的迷綵衣，讓自己融入環境背景之中，目前公佈有以下幾種迷彩花紋可以選擇：

TREE BARK（樹皮），BLACK（黑色），OLIVE DRAB（橄欖黃），TIGER STRIPE（虎斑），LEAF（樹葉），SNOW（雪白），FIRE（火焰）

而臉部油彩則有NO PAINT（未塗無油彩），WOODLAND（森林地帶），BLACK（黑色）

遊戲中並將新增「潛行模式」，雖然此模式的行動速度變慢，但可以在不引起敵人注意的狀況下悄悄行動，配合迷彩偽裝系統，將可達成來無影去無蹤的諜報潛入最高境界。

NEWS NEWS



JY.CHINESEGAMER.NET

霍青桐

上山下海的
驚險之旅即將展開！



1.0版伺服器

海盜碉堡引爆海上全面警戒
全新造型豐富金庸世界

1.5版伺服器

牧場經營全面開放
村莊搶奪戰百萬幫會引領風騷

『書劍江山 卡到好寶』 凡購買月卡包即可獲得刮寶卡一張，將有機會獲得虛擬寶物或遊戲點數喔！



四海遊隆包
戲說乾隆價：NT$69元



稱霸海域包
海域稱霸價：NT$399元

欲知遊戲、產品及活動詳情，請上網查詢 jy.chinesegamer.net
書劍江山系列商品全省各大便利商店、書局與3C賣場均有販售

研發製作  中華網龍股份有限公司 http://www.chinesegamer.net 

代理發行  智冠科技股份有限公司

4月13日產品熱烈上市　4月21日遊戲正式啓動

注意事項：遊戲設定資料一切以實際上市內容爲主，本廣告提供資料僅供參考！

延續KOEI的慣例

《信長之野望：天下創世資料篇》出爐

太閣立志沒出到一個月，就連續推出另一款同類型遊戲升級版本跟PS2版，這種明擺著壟斷搶錢的事也只有那些人氣公司敢做出來。不巧，在PC跟PS2，KOEI不但敢做，而且還做得挺大。即將在近期推出的《信長的野望：天下創世PS2版》跟《信長的野望：天下創世資料篇PC版》中，加入了許多新內容。

就官方公佈的消息來看，利用PS2平台的優勢，PS2版天下創世的畫面表現度跟遊戲長度比起PC版要超出了許多。首先，在城市的建設方面，在PS2版內，玩家不但可以體會到前所未有的，建設「城郊」跟發展周邊的樂趣，一些城市主要建築物，比如標誌性的安土城，可以擴大到全屏瀏覽，而且還非常細緻。其次，在劇情方面，只要將遊戲攻略過一遍，就可以選擇新加入的大名，而可以選擇的大名多達350位。



千呼萬喚始出來

DOOM3即將發售

John Carmack表示目前還沒有任何關於DOOM3的影片放出，不過DOOM3已經離發佈「pretty close」(非常接近)。目前id已經開始籌劃另一款第一人稱射擊遊戲，但和DOOM3耗時4年的開發進程相比，這款遊戲僅僅需要兩年即可完成，因為這款遊戲在畫面上將不會像Quake3 Arena和Doom3之間如此大的差距。此外還透露，id曾有計劃對Quake2進行重新設計，將採用全新的圖形引擎，但目前他們已經放棄了這個項目。Carmack在演講中還抱怨遊戲開發成本變的越來越高，一款好的遊戲需要越來越多人集合合作完成。

演講中John Carmack還對未來5年內硬體產品的升級和功能進行了預測，同時他表示由於自己特殊的遊戲製作人身份，將可能影響未來圖形晶片的發展。此外對於未來遊戲機PS3和XBOX2將採用多處理器架構他表示了疑問，因為在之前的嘗試中證明多處理器並不能工作的很好，新一代遊戲機的多處理器結構能否取得預期的效果，他表示懷疑。



科技一日千里

Havok遊戲引擎即將移植到Sony PSP

在遊戲開發者會議2004(GDC 2004)裡，Havok宣佈該公司的物理引擎將可以應用到PSP的遊戲開發中去。眾所周知，Havok是著名電腦遊戲《英雄本色(Max Payne)》以及最熱門的FPS大作《戰慄時空2(Half-Life 2)》所採用的引擎，擁有強大的圖像表現能力和十分科學的物理運行軌跡運算。開發者同樣打算把這個引擎也運用到Sony即將發售的掌上遊樂器PSP裡去，由此可以見PSP的運算功能是多麼的強大，在最新公佈的PSP遊戲畫面裡，效果已經追上了目前PS2的表現能力。



《戰慄時空2(Half-Life 2)》遊戲畫面

遊戲市場誰將稱「王」？

是微軟？還是新力索尼？

在當前的消費電子產品和個人電腦市場，數字融合似乎是大勢所趨。然而，《紐約時報》分析師John Markoff近日卻表示，事實也許並不完全如此。儘管英特爾和微軟長期以來一直宣稱要打造數字化的娛樂家庭，即讓PC成為未來家庭娛樂的中心，但電腦遊戲廠商們近日卻給英特爾和微軟一個不小的打擊。

Wild Tangent公司創始人Alex John表示：「英特爾和微軟的計劃有些莫名其妙。」John在最近召開的一次產業大會上還稱，PC製造商進軍遊戲市場注定要失敗。因為與英特爾等PC製造商相比，遊戲廠商具有絕對優勢。與英特爾不同，微軟則採取了新的市場策略。此前，微軟的Xbox遊戲控制台一直採用英特爾的處理器，而這次Xbox第二代產品則將採用了功能強大的IBM晶片。此舉對於IBM而言幾乎是個意外，因為IBM目前已是新力索尼和任天堂的處理器供應商。

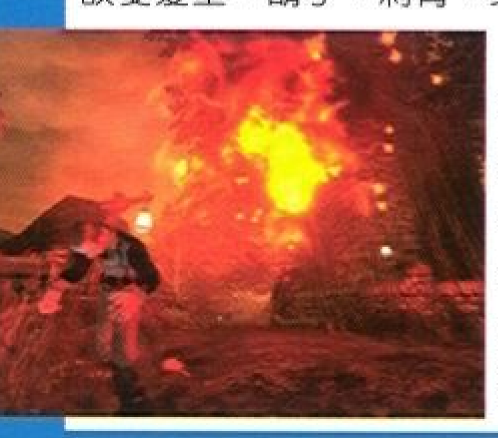
當然，微軟在遊戲市場也不會坐得很安穩，因為新力索尼和任天堂等始終是微軟的強勁對手。目前，PlayStation遊戲功臣Ken Kutaragi已經被新力索尼任命為公司的執行副總裁，此舉旨在表明其對遊戲市場勢在必奪的信心。

《Fable》強力問世

高自由度的 RPG 大作誕生

由《上帝也瘋狂（Populous）》系列、《地城守護者（Dungeon Keeper）》系列以及《善與惡（Black & White）》等遊戲的名製作人Peter Molyneux開發製作，微軟預定於2004年夏天在北美Xbox上推出的高自由度角色成長型RPG大作《Fable》，日前公佈了大量遊戲新畫面。

本遊戲將從主角15歲開始，並一直進行到80歲左右結束遊戲，而玩家並不再只是扮演主角而已，而是必須從旁導引主角向未來前進來進行故事。遊戲中還設計了一套人物的外型屬性發展系統，例如曬多了太陽皮膚就會變黑，而且皮膚還會老化產生皺紋，外型也會隨著年齡增長而改變。而且當玩家常常跑步時，腿部肌肉就會增強；經常肉搏的臂膀肌肉也會增大，玩家甚至可以改變髮型、鬍子、刺青、穿著等等。



而隨著玩家在冒險的過程中展開的各項行動與戰鬥技巧不同，不但玩家角色的外貌也會隨之產生變化，此外玩家的行動連帶也會影響到街上居民等NPC對玩家的態度，互動性相當豐富。

雙劍齊發

NAMCO與Blizzard重要成員聯合進軍PC遊戲市場

近日NAMCO美國分公司NAMCO Hometek宣佈將會進軍PC遊戲市場，該公司發行的第一款PC遊戲來自旗艦製作室，也就是由前Blizzard重要成員組成的新公司。目前旗艦共有9名成員，公司位於舊金山市。

此次NAMCO Hometek與旗艦的合作還僅限於一款遊戲的代理發行，不過兩家公司表示將會在今後加強合作。「雖然按照合同只有一款遊戲，不過大家都有一個共識：如果我們合作的這款遊戲表現不錯，我們當然會繼續合作下去。」旗艦的CEO Bill Roper說。Roper暗示說，旗艦目前正在制定一個合作安排日程表，不過該製作室並不打算在今年的E3展上展示任何產品，目前也並未決定任何展示時間。

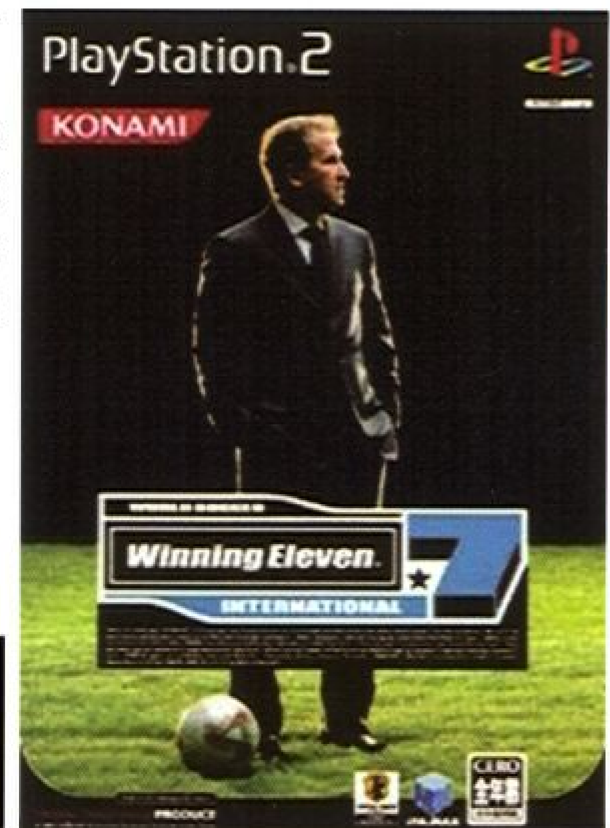
NAMCO Hometek的首席運營官兼首席財務官Robert Ennis說：「這次與旗艦製作室令人興奮的合作標誌著NAMCO正式進入PC遊戲發行市場，旗艦與我們有著共同的理念，我們都希望為市場帶入最令人興奮最具創意的遊戲。為整個遊戲界提供高品質產品是非常重要的。」

對於NAMCO而言，與旗艦的合作意義重大。一直以來NAMCO的主力市場都是在家用機上，如今這家家用機老牌廠商終於要以高姿態進軍PC遊戲產業了。

出乎意料！

《勝利足球7》銷售佳 KONAMI修正業績結算

日本KONAMI Computer Entertainment於今天對外公佈，將提高2004年3月期（2003年4月至2004年3月）的業績結算預估，總營業額提高了11.3%，改為128億日圓。至於修正估算的原因，則是在於2月份所推出的PS2足球遊戲《勝利足球7國際版（Winning Eleven 7 International）》，銷售量超乎預期，相當受到玩家的喜愛，因此才正式發表修改業績。





線上遊戲的奇蹟

《模擬人生2》即將上市

自《模擬人生2》即將發行的消息傳出，遊戲還沒賣，網路上各論壇的討論版上，關於該遊戲的討論數已是遙遙領先。

該款遊戲由Electronic Arts代理發行，發行日期定於本年度夏天。跟前作只是一味應付生活不同，2代中，玩家扮演的模擬人將由小孩成長為大人、老人，最終步入墓穴，如同真正的人生一般。模擬人的一生中，將會經歷求學、畢業、就職及結婚等各種重要事件，而這些事件都會有照片為見證。在這些大事發生時，玩家可以作出各種決定，而這些決定將會對今後的人生產生決定性影響。而且，玩家在遊戲中的生活方式，將會影響模擬人的人格。如果小孩子時惡行滿滿，長大了也會變成個愛惹麻煩的大人。在遊戲中，模擬人的結婚不只是個樣子，你的孩子會在你希望的時候出生，而且，會繼承父母——也就是玩家所扮演虛擬人的DNA。外貌上，行動方式上，都會體現出，「他是你的孩子」。要是父（母）倦怠懶散，孩子也會庸庸懶懶；若父母生活規律性強，孩子也會變得一板一眼。



尼爾斯廣場 王國國民討論時事的聚會場所



榮獲2004 GAMESTAR
最佳代理線上遊戲
新
天上碑
新天上碑2.60版 賭城風雲
江南四大賭場、崑崙地下冰城、百層機關寶塔...
震憾登場！
2.60版預計4/5更新，正確
日期請以官網公告為準！
WIN
ETEL
M-etel Co., Ltd
官方網站:1003b.pfamily.com.tw
© 2003 -2004 Copyright M-ETEL Co., Ltd. All Rights reserved

不用錢的設計模組

官網發行《戰慄時空 2》免費 MOD

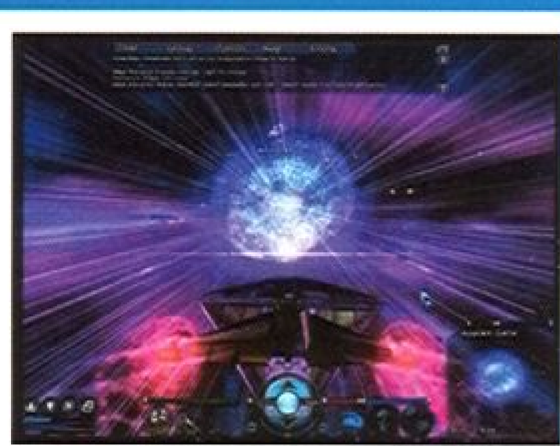


Softimage 宣佈即將發行《戰慄時空（Half-Life）2》的免費 MOD 軟體—Softimage XSI EXP。它是一款獲獎的 3D 非線性環境設計軟體，專用於《Half-Life 2》以及其他支持 Valve Source 引擎的遊戲，本軟體在官網 http://www.softimage.com/HL2)發行。

產品經理 Gareth Morgan 說：『我們對推出這軟體感到很高興，玩家可以輕易實現修改、創造、和個人化遊戲。《Half-Life 2》的遊戲畫面品質特高，是很多其他遊戲都難以比擬。這款免費軟體可讓年輕的藝術家們自由發揮想像力，其中的動畫工具也是專業遊戲開發者們喜歡和經常使用的。』 Softimage XSI EXP 軟體包括生成角色和頭髮的工具，可以混合動畫，產生即時陰影效果，並且可以處理互動元素。所有下載此軟體的玩家還可以得到在《Half-Life 2》中輸出複雜圖像的專用工具和功能，其他還有一些軟體使用指南和場景文件。

地球停止運行？！

EA 宣佈超越地球（Earth & Beyond）即將停止營運





EA最近更新了《超越地球（Earth & Beyond)》的官網，並宣佈這款大型多人在線角色扮演遊戲將在2004年9月22日停止營運服務。這款遊戲是由 Westwood 工作室開發，它是唯一有效結合傳統角色扮演元素和空間模擬元素的遊戲，從2002年9月2日開始運營，但是今天宣佈的消息之後，遊戲壽命也只有短短兩年時間而已。

EA 這次關閉遊戲主要是考慮到將來的遊戲開發上，據 EA 表示，他們計劃將更多資源集中放在未來遊戲上，從而作出此決定。

機器人大戰

《激戰傭兵》最新作《NEXUS》最新畫面



相當知名的機器人對戰遊戲《激戰傭兵》最新作《NEXUS》，製作公司 FROM SOFTWARE 於今天在官方網站上再度公開最新動畫，於遊戲上市前夕讓玩家能再次體會遊戲的震撼。《激戰傭兵是》FROM SOFTWARE 極具知名度的系列之一，將在 3 月 18 日上市的《NEXUS》則結合了過去作品之大成、及經過進化的新內容等兩部分，分為「REVOLUTION DISC」與「EVOLUTION DISC」雙光碟，可說是該系列承先啟後的代表作。



極速狂飆

NAMCO 究極賽車遊戲《Street Racing Syndicate》



說起這款遊戲還有些淵源，它本來是由 Eutechnyx 開發製作，版權屬於曾經赫赫有名的 3DO 公司，不過，隨著 3DO 去年宣佈破產，其旗下的優良資產如《英雄無敵》《玩具兵》等大作自然被瓜分乾淨，其中美國 NAMCO 花了 150 萬美元拿到了這款賽車遊戲《Street Racing Syndicate》的版權，代價也是不菲啊！據 NAMCO 官方稱，這款遊戲將跨平台通吃所有主機。

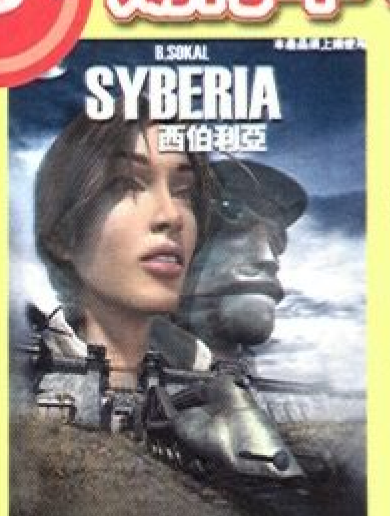
遊戲玩法類似《極速快感 7：飆風再起》，玩家仍將開名貴跑車在午夜街頭進行狂野的飆車追逐比賽，在霓虹閃耀的都市街頭瘋狂飆車，再加上華麗的光影效果表現，更能讓玩家血脈賁張，更使我們追憶起《極品飛車 7》帶來的快感！

在規則上，玩家在遊戲中只要作出漂亮的飆車、甩尾動作，或是打敗對手贏得勝利就能累積金錢，並且能用來購買零件改裝愛車，讓你的愛車越來越炫。這款遊戲將在今年 E3 大展正式公佈！

MY Games 給你好遊戲！

www.mygames.com.tw

HOT 期待中!!



西伯利亞（中文版）

結合冒險與解謎的《西伯利亞 Syberia》，以優美畫面和具深度的劇情，在國外已獲得多項大獎，並成為國外遊戲玩家間有口皆碑的好遊戲。



黑幫爭霸（中文版）

一個關於黑社會的策略遊戲，就如同國外官網上所介紹的一樣，這套遊戲有一部份的經營、一部份的模擬、部份的即時戰略，及數不清的動作場面。

HOT



魔幻世紀（中文版）

是一款成功結合即時戰略和角色扮演遊戲的新世代遊戲，其華麗的畫面及成功的表現，更在去年美國 E3 展備受注目，並贏得不少獎項。



2004 全民開打

以政治明星為題材的第一人稱射擊遊戲，真實的戰鬥、獨特的風格，讓您對射擊遊戲，有全新感受！

全省各大 3C 賣場均販售

Good


奇幻爆爆隊



終極戰線


瘋狂政治麻將


百鬼夜宴


中華一番客棧 2


瘋狂極上大富翁

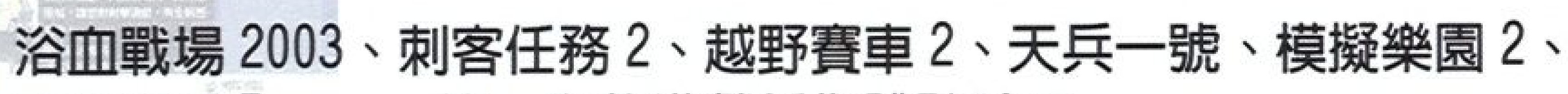


幻世錄



三國群英傳

Free

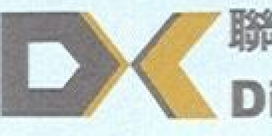


古墓奇兵 5 . . . 等，多款遊戲任你體驗試玩



MyGames 將與全省 @CORNER 直營店舉辦 "30 元試玩好遊戲活動

詳細方法請上 MyGames 網站或到全省 @CORNER 直營店詢問



聯翔數位股份有限公司
Digital Xtreme Inc.
電子信箱 :service@dxi.com.tw tel: (02)8712-3939 fax: (02)8712-2888

體驗古埃及文明

埃及背景《尼羅河兒女》即將登場

位於美國的Tilted Mill Entertainment近日公佈了其處女作《尼羅河兒女（Children of the Nile)》。



遊戲已經開發一年多時間，遊戲引擎採用的是Stainless Steel Studios的著名即時策略遊戲《地球帝國》的程式引擎。

《尼羅河兒女》是一款埃及風情的遊戲，故事背景設在遠古埃及，尼羅河的子女—古埃的人民是你的主要資源。身為他們的領袖，你一定要建立一個他們能居住而且工作的地方，與他們建立信賴和合作關係，建成一個光輝燦爛而文明的國度。遊戲計劃於2004年內上市。



另類新玩法

創意武打新作《玩偶功夫》

不久前Lionhead公佈了一款名字十分古怪的遊戲《玩偶功夫（Rag Doll Kung Fu)》，近日該公司終於公佈了本作的遊戲畫面和一些詳細情報。

這款遊戲給人的第一感覺就是畫面風格與《寓言》非常相似，事實上負責本作開發的MarkHealey同時也在進行《寓言》的製作。《玩偶功夫》是作為美工的Healey在開發《寓言》的同時，用閒暇時間開發的一款遊戲。在這款遊戲中，玩家將與吊線木偶們用各種功夫動作打鬥，玩家無需擔心這些木偶會出現吊線打結等情況出現，因為吊線木偶的概念只不過是開發者為了表示該作的主題而設的一種象徵式概念。

之所以用吊線木偶的概念，是因為在本作中角色動作是沒有事先設定的，完全靠玩家自創。例如當你走到螢幕正中間，將會出現提示讓你提起腿，踢向對方，這樣你就創造一個招式。在遊戲中根據玩家戰鬥情況的不同，將會創造出獨特的格鬥招式。目前製作者Healey已經創造出他自己的遊戲版本，可以讓八名玩家同玩。



未成年止步

3D成人級遊戲《單身貴族：激情挑逗》開發完成

PC版成人級遊戲《單身貴族：激情挑逗（Singles-flirt up your life！)》目前已經製作完成，這是由歐洲一家叫做Deep Silver的製作室開發的一款PC遊戲，並以情色挑逗為賣點，遊戲中處處都是激情場面，甚至出現了一些大膽的露點鏡頭。在這款《激情挑逗》中共有13個可操作的男女角色，而玩家的任務就是充當媒人，讓這些單身貴族找到自己的真愛。遊戲中最大的賣點在於其中的「Pink」遊戲模式，這是為了迎合玩家探索他人生活隱私、滿足性探索樂趣而專門設立的，至於其遊戲方式……自己試試就知道啦！

為了讓遊戲更富樂趣，遊戲中也加入了成長要素。隨著遊戲的進行，玩家所控制的角色將可以學會一些新的技能。當然，遊戲最主要的任務便是讓孤男寡女共處一室，並且創造各種浪漫、充滿激情的環境氛圍，然後讓玩家欣賞之後將會發生什麼樣的激情場面……遊戲對於赤裸場面毫不隱諱，目前本作預定於4月4日在歐洲上市。



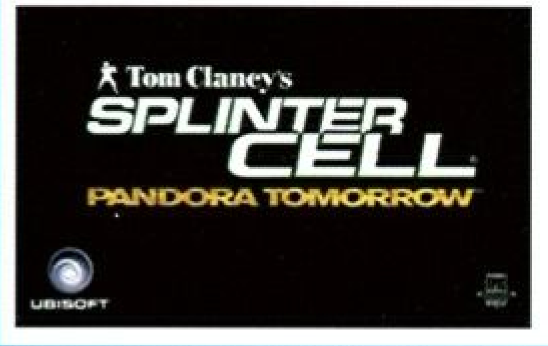
潛入式間諜遊戲即將上市

UBI Soft《間諜遊戲：潘朵拉計劃》製作完成

UBI Soft正式對外公佈，倍受廣大玩家期待的《湯姆克蘭西 間諜遊戲：潘朵拉計劃（Splinter Cell：Pandora Tomorrow)》已經完成了PC版、XBOX版、GBA版的最終母碟製作，預計全球範圍內將在3月25日發售XBOX版和GBA版，而PC版則需要等到4月1日。這部由UBI Soft開發的作品，再次向我們講述了一個主人公超級特工Sam Fisher隻身對抗邪惡勢力的故事，從中還牽涉到了一個全球性的龐大間諜的秘密活動。



在擁有了傳統的線下單人戰役模式和在XBOX、PC上所佔有的革命性的連線模式後，《間諜遊戲：潘朵拉計劃》毫無疑問是2004年最具可看性的遊戲之一。透過XBOX的Live功能，以及PC的網路功能，玩家可以體驗到一種前所未有的線上遊戲模式。



蒼之濤

軒轅劍外傳



⊙超口碑佳作，頂級玩家推薦，

現在搭配週年慶，好康多更多！

大宇16週年齊歡樂 、好禮大方送

★|活動時間：4月27日~5月30日午夜12點止（以郵戳為憑）

★|公佈時間：6月10日

★|活動方式：買大宇全系列商品，發票金額滿500元即可參加抽獎！

隨拍隨看的SONY T1數位相機（價值16800元）、溫泉美食卷、

超卡哇伊的蒼之濤雲狐抱枕與大宇系列週邊商品給你一次帶回家！

（一張發票抽一次，需可辨別大宇產品品項）

詳情請參照JOYPARK 官網：www.joypark.com.tw

SONY T1數位相機



蒼之濤雲狐抱枕

蒼之濤雲狐手機掛飾

溫泉美食卷

想知道更多有關蒼之濤的消息，

請參考「軒轅劍外傳蒼之濤」遊戲官網

http://swd.joypark.com.tw/

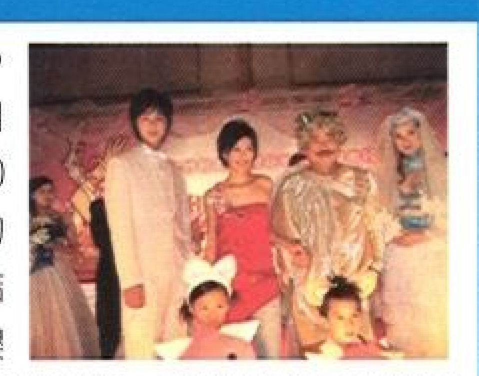






《RO 櫻の花嫁》浪漫上市

代言人孫燕姿現身婚紗秀



RO在新資料片《櫻の花嫁》中，推出眾所矚目的結婚系統，讓玩家在RO遊戲裡穿上禮服與親愛的公或婆交換誓言、取得結婚證書與名份。而在【櫻の花嫁】記者會上，「遊戲新幹線」特別請來了5對經由RO相識、相戀，結婚的佳偶，穿上知名婚紗「鍾愛一生」打點的華麗造型，在幸福天使 孫燕姿引領下，舉行別開生面的婚紗秀，並贈送RO結婚基金與禮物。

剛回台灣的小天后孫燕姿以一身紅色『幸福天使』造型登場，相當搶眼，她除了獻唱一曲『遇見』祝福現場RO佳偶外，更認真的說出閩南話俗諺中對夫妻的祝賀，包括：『恭喜恭喜真恭喜，新郎才華了不起』；『新娘生來笑連連，夫妻一對好姻緣』；『夫妻感情糖蜜甜，兩人牽手出頭天』。由於孫燕姿並不熟稔閩南語，因此說起來別有趣味，把台下觀眾逗得笑聲連連，卻也顯現了小天后滿滿的誠意。



三國群英傳online官網啓用

預計4月底開放封閉測試



由「奧汀科技」製作、「遊戲新幹線」代理發行的《三國群英傳online》，挾《三國群英傳》系列單機版遊戲的口碑與名氣，讓許多玩家非常期待，雖然要體驗三國獨特的橫向捲軸遊戲世界與即時戰鬥模式必須等到四月底，但是《三國群英傳online》的官網，已經率先開放囉！玩家可搶先觀賞四大職業華麗、細緻的圖像、角色特性，以及使用法術的特色等等，還可以下載《三國群英傳online》的桌布。

《三國群英傳online》以三國歷史為藍本，透過萬人連線的平台，呈現千軍萬馬氣勢奔騰的大會戰。遊戲中主要有四種職業，分別是豪傑、猛將、軍師及方士。每個職業可各自組織群衆、帶領士兵，並有使用法術的特色，且各自在能力成長、個人進行遊戲、社群地位和任務上，也都有著相互的關聯及差異。

《三國群英傳online》官網：http://so.gameflier.com/

雙雄連手出擊

NIVAL與光譜開啓合作

製作《閃擊戰（Blitzkrieg）》、《蒼穹霸主（Etherlords）》、《惡魔島（Evil Islands）》、與《巫師之怒（Rage of Mages）》系列的俄國遊戲製作公司「Nival Interactive」，日前與光譜資訊正式開啓合作。首波將引進《蒼穹霸主II（Etherlords II）》及《沉默風暴－暫譯（Silent Storm）》，中文版訂於暑假上市。

這兩款遊戲在GAMESPOT均獲得編輯與玩家極高的評價，《蒼穹霸主II》對一代的玩家來說是全新的探索領域，除完美地結合了回合制戰略與魔法牌戰鬥的特色之外，二代將更著重於故事情節的發展與畫面的表現，同時延續了激發自「魔法風雲會」的創作靈感，並且大大超越了同類型遊戲中的《鬥徒（Disciples）》與《魔法門之英雄無敵（Heroes of Might and Magic）》。《沉默風暴》基於回合制戰鬥，採取經典戰略遊戲《鐵血聯盟2（Jagged Alliance 2）》和《幽浮（X-COM）》中可藉由控制少量的精英部隊去完成幾乎是不可能完成的任務，同時結合了角色扮演元素與完美的3D貼圖表現，無疑地為形將枯槁的回合制戰略類型遊戲注入一股創新的熱血。

七七星空專屬包開賣

《星空之門ONLINE》與「七七乳加」巧克力異業合作



《星空之門ONLINE》以廣大奇幻的宇宙世界為背景，遊戲中可愛的怪物和機器人合體技能廣受玩家喜愛。一方面為了讓《星空之門》迷享受蒐集樂趣，一方面也增添遊戲中的新元素。而「遊戲新幹線」自與知名運動廠商「puma」異業合作後，受到玩家好評的線上遊戲《星空之門ONLINE》如今再度與「七七乳加」巧克力聯手，推出了『七七星空專屬包』，即日起至5月20日為止，購買『七七星空專屬包』的消費者，便可獲得《星空之門ONLINE》的遊戲光碟與幸運抽獎機會：獎項包括手機OKWAP A263、三天二夜香港之旅等，十分豐富；而在《星空之門》遊戲中，也增加了『星空七七專賣店』，讓玩家能買到可愛又實用的77乳加巧克力喔！



雜誌系列之特色與優勢 ▶▶▶▶

《軟體世界》、《遊戲世界》、《e-play》、《e-plus》

華文遊戲雜誌市場55%以上的佔有率









7-ELEVEn 銷售排行榜93年度2月份排名

排名	品名	刊別	排名	品名	刊別
1	E-PLAY線上遊戲情報	雙週刊	6	電玩通PS2	雙週刊
2	網路遊戲雙週	雙週刊	7	網路遊戲密技大補帖	月刊
3	GAME Q雙週刊	雙週刊	8	SWEETYGAMES練功密笈	月刊
4	網路遊戲祕笈總動員	月刊	9	網路玩家	月刊
5	MANIA遊戲玩瘋誌	月刊	10	軟體世界	月刊

廣告營運中心：(02)8787-2708


超華麗冒險展開!!
安德列斯王國
單行本1-2
熱烈發售中
漫畫
月藏
安德列斯王國
THE ENDLESS KINGDOM 1 NOBODY CAN REMEMBER THE HERO
月藏
安德列斯王國
THE ENDLESS KINGDOM 2 THE BREATH FROM THE DEVIL
月藏
安德烈斯王國2　魔王蓋達毗西亞
散發死亡氣息的黑影在安德列斯王宮內飄蕩，殺機沸騰。為了阻止魔王蓋毗西亞奪取神器，沙雷納和藍斯洛聯手破除了魔王佈下的陷阱，可是，就在危險看解除的同時，被魔王附身的蕾蕾公主卻沉默地向王宮中心走去……
特價：99元
◎請洽全省漫畫經銷點選購
SOFT WORLD
PAMA COMIC STUDIO



G1002634
俠客英雄傳 xp
經典武俠 RPG
俠義恩怨、愛恨情仇
明朝中葉，武林紛亂，中原各派勢力雄據一方，外來强警緊叩中國大門。江湖傳聞「一訣三歎五毒」重現武林，但知其玄妙者只存少數…。
東廠嚴崇英誅殺忠良，勾結海盜炎魔無天，欲號令天下；西域魔教更因二十年前的恩怨，伺機反撲中原。此刻，各地戰亂不斷，倭寇侵擾，邊防告急、朝廷腐敗，災民四竄。眼見武林即將陷入一場空前的浩劫！在這段兼具俠義與愛情的歷史交接點，您是否已經做好了萬全準備？
獨創礦石挖掘、武器升級、鑄劍、鑄子彈、配蠱系統。獨一無二的戰鬥視角，戰鬥動畫多達萬餘張。人物造型達六百餘種。劇情事件共有三百餘段，貫穿神州大陸各處。多重分歧的結局，全視您的俠義心與愛情觀而定。SegaSaturn版本改編移植，俠客世界的全新完整詮釋，劇情擴展更達 DOS 版三倍。操作簡易，只用六個按鍵，容易上手，劇情豐富，沒有煩人又不合情理的迷宮。附加網路遊戲功能，同一遊戲進度可隨時在單機或網路遊戲中切換。只要您能連上網路，就能夠邀約朋友登入俠客伺服器，一同闖蕩俠客的世界。
全新視窗版本
網路連線功能!!
好評發售中
精訊資訊
台北縣三重市重新路五段609巷4號9F-8
TEL: 02-2999-6883 FAX: 02-2999-7061
http://www.kingformation.com.tw/
客服專線： 02-2999-6972
© 2004 KINGFORMATION CO., LTD.



是輪替？還是復辟？
是凍蒜？還是重算？
極真科技
政治麻將 II
POLITICAL MAHJONG
政治麻將 II
POLITICAL MAHJONG
!! 瘋狂熱賣中 !!
極真 TRUETECH 科技
www.truetech.com.tw



展示王國強勢石盤的展覽館





金庸群俠傳online之書劍江山

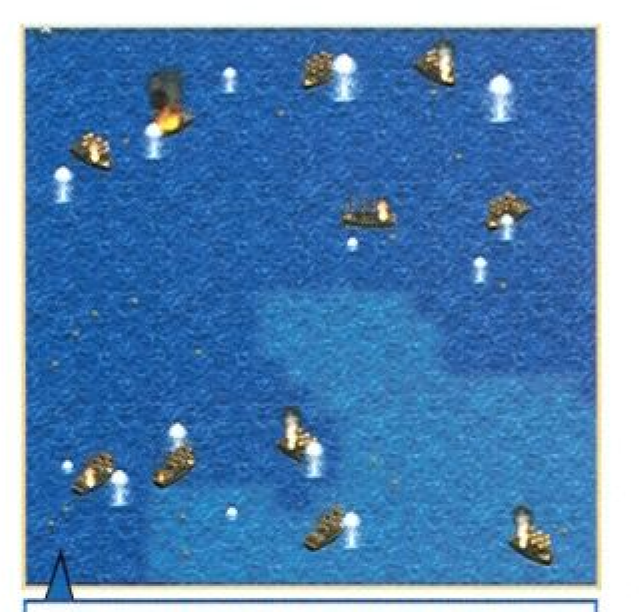
研究製造所：中華網龍　販賣流通所：智冠科技、中華網龍
遊戲類型：線上角色扮演　科技需求：P-166、32MB

預定推出日
已上市

全新海戰已經熱鬧開場，【海盜碉堡】的功能與設計也已經漸漸浮上檯面，相信玩家一定很想知道【海盜碉堡】到底藏有什麼玄機吧？絕學心法的神秘面紗、新內功功能的使用與效果等；本期「書劍江山」大蒐密報導中，絕對是重量級口味滿滿！二話不說，就趕快跟著沙雷納看下去吧！

不同的海上戰役 全新的總壇攻防！





戰艦的打造、操船技巧，掌握勝負的關鍵吧！

隨著「神雕大俠」資料片中開放總壇攻防以來，總壇所有權在武林局勢與玩家心目中，一直佔有著舉足輕重的地位，其中除了總壇本身所擁有的優厚功能與強力武器防具的製作功能之外，也代表著組織在遊戲中地位與榮耀的象徵！緊張刺激的競爭與熱血激昂的團體作戰，都使得總壇戰成為遊戲中最重要的一個環節！

新資料片「書劍江山」的推出，其中最具爆炸力的新題材-「海上總壇」也將隨之登場，而一直以來由巽風、破軍、貪狼等五座總壇所劃分出來的勢力圖，也將因為新總壇【海盜碉堡】，又將再次進入一場角力競爭的新局勢！以往也許能靠著組織內幾位高手稱起大局的局面，在新的海上戰役中將有所改變，縱橫海上的操船技巧才是決定勝負的最大武器！而以往被大家忽略的造船技術，此次也將再次成為了戰場上勝負的關鍵！

勇往直前 取下碉堡港口

位於神秘海域的海上總壇，除了宏偉建築中透露出一絲絲不尋常的氣息之外，更相傳遺留有許多海盜遺留下來的寶物與武器裝備鑄造技術，能夠搶先擁有總壇的組織，就能獲得這些遺留下來的資產：島嶼位於不為人之的海域之中，鮮少有人出入，也因此蘊藏了大量稀有的資源，隨著組織對於總壇建設的等級不同，所能開採的資源似乎也會越見珍貴喔！



看似寂靜的海盜碉堡，其實暗藏著層層殺機，港口處的銅牆鐵壁更是難以突破，要侵入內部可是要花上許多代價喔！

總壇看守員

海盜碉堡位於一處極為神秘海域，如果要前往就得透過【總壇看守員】來加以傳送，總壇看守員位於揚州碼頭的右側，要利用總壇看守原來傳送進入總壇戰役，就得要先搭船出海喔！這點要特別注意。



在揚州碼頭搭船出海，即可看到能將玩家傳送至海上攻防的【總壇看守員】囉！

碉堡港口



和以往總壇攻防最大的不同，在於海上總壇並非以聖獸或是虎符，作為攻防戰勝利的依據，碉堡港口的防守才是決定戰爭勝負的關鍵，攻方需集中火力的朝碉堡港口開火，碉堡港口一但遭到摧毀戰役就會自動結束，系統將以最後發砲摧毀碉堡港口的組織作為海上總壇擁有權的依據；守方則是必須全力以赴的守住碉堡港口的周全，以穩固組織的擁有權。

戰場上的地雷火砲

要進入海上總壇攻防戰，就必須在總壇戰開打期間，前往碼頭乘船出海，在靠近碼頭附近可找到海上總壇管理員，玩家可透過他進入海上戰場的安全地區，加入海上總壇的攻防爭霸：攻擊方式為船隻間以火砲互相攻擊，攻擊力則視砲彈威力而有所不同，攻方與守方最大的不同，在於守方除了能使用船隻來戰鬥之外，亦可使用總壇內砲台碉堡、地雷等設施來予以回擊。

砲台碉堡

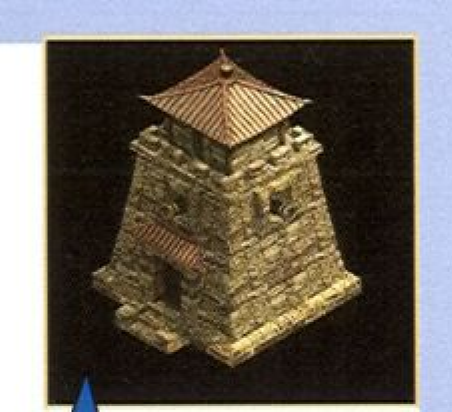
HP：5000

砲座數量：4座

容納船數：4艘

砲台碉堡的操作方法需由守方開船進入後，才能使用砲台碉堡內的火砲，若是沒有人開船進入，則無法使使砲台碉堡開砲攻擊敵人，每進入一艘艦艇即可操作一座砲台，最多能同時進入四艘艦艇，啓動四門大砲。在砲台碉堡內火砲的發砲數量，將視艦艇內的彈藥量決定，若是彈藥用完則需要離開碉堡進行補充。

PS：砲台碉堡火砲威力也將視艦艇本身裝備或是補充之彈藥威力決定。



砲台碉堡具有極強的防禦能力，能夠抵禦敵人攻擊火力，除此之外亦可利用其容納量，來同時容納四艘艦艇操作砲管，給予敵人迎頭痛擊。

砲台

HP：2000

砲座數量：1座

砲台是採取自動攻擊的方式，由系統自動發砲攻擊敵人，雖然防禦力並未像砲台碉堡般的堅實，但亦可對攻方造成不小的阻礙了！數量要是多了起來，也許敵人尚未靠近就早已先被砲台轟成蜂窩了喔！

防禦力較為普通的砲台，但由於建設資源較低，守方若是採取以量取勝的方式，密密麻麻的建設於總壇戰場內，相信敵人也是難以越雷池一步了！



配合砲台與砲台碉堡發出綿密的火線網，將使得敵人寸步難行喔！

其它建設設施

除了砲台、砲台碉堡以外，在海上總壇的建設設施中還包含了有水閘門、多種效果威力的地雷等，要攻下海盜碉堡可說是困難重重。



堅固無比的水閘門將負起捍衛領土的重責大任！



地雷可於戰前事先佈置，敵方要偵測出地雷所在是相當不容易的。

總壇獨享資源

當組織攻下總壇後，即可透過聖獸的養成，來給予總壇作昇級動作，隨著海上總壇的升級，所能得到的好處也隨之增加，其中最大的特色就在於【獨享資源礦區】與【練功木偶】的製作兩項：有了【獨享資源礦區】稀有礦材再也不傷腦筋，【練功木偶】讓組員練功更為方便輕鬆，攻下總壇後快點加以升級來享受這些特惠吧！

獨享資源礦區

海上總壇與一般陸地上總壇最大的不同，在於擁有自己的資源礦區可供開採，而資源區所能採集到的礦石種類，也將隨著總壇等級的不同而增加，當玩家將總壇升級至頂點時，甚至連珍貴的玄鐵石、玄冰離火石都能在總壇資源區中採集到。

原始	青銅石、綠石。
一級	青銅石、綠石、紫石。
二級	青銅石、綠石、紫石、紅石。
三級	青銅石、綠石、紫石、紅石、白金石。
四級	青銅石、綠石、紫石、紅石、白金石、烏金石。
五級	青銅石、綠石、紫石、紅石、白金石、烏金石、玄鐵石、玄冰離火石。

練功木偶

海上總壇獨有的合成製作物，組織一階、二階幹部可利用聖獸煉製初練功木偶，放置於總壇內部供組織成員練功使用，隨著總壇等級不同，所製作出的練功木偶等級也不同。

練功木偶的使用方式：

1. 玩家點選練功木偶即可進入戰鬥畫面。
2. 練功木偶能使用500次。

練功木偶等級效果：

原始	實戰經驗10萬以下。
一級	實戰經驗500萬以下。
二級	實戰經驗一千萬以下。
三級	實戰經驗五千萬以下。
四級	實戰經驗一億以下。
五級	實戰經驗一億五千萬。



絕世心法即將登場！內功功能大躍進！

金庸大師的筆下所刻畫的武功絶學無數，除了有丐幫絶學降龍十八掌、段氏家族不外傳絶學六脈神劍等等石破天驚的外功武學之外，對於内功心法的描繪更是玄妙無比。在俠客島中令各派掌門流連忘返的白首太玄經與俠客島各式武功、少林寺獨門神功易筋經，亦能讓游坦之從一介手無縛雞之人，一夕之間成為身懷絶技的武林高手；天龍八部中逍遙派北冥神功、小無相功等更是獨步武林；金輪法王成名絶技龍象般若功亦有獨擋中原五絶之威，這些絶世於江湖之内功心法所表現出的威力絶不遜於九陽神功與九陰真經，玄妙之處或許更勝兩者。

絕世心法條件一覽表



武功名稱	臂力	膽識	悟性	福緣	定力	機敏	根骨	實戰經驗	江湖歷練	基本内功	要求武功	上線時數
太玄經			●	●			●	5000萬	4.8萬	130級	羅漢伏魔功100級 雪山劍法60級 金烏刀法60級	5700小時
易筋經			●	●	●			4800萬	4.5萬	130級		5500小時
洗髓經			●				●	4400萬	3.5萬	130級		5000小時
神照經		●					●	4400萬	4.3萬	130級	躺屍劍法100級	5000小時
北冥神功			●	●				4500萬	4萬	130級		5000小時
先天功	●			●	●		●	4500萬	3.6萬	130級	一陽指150級	5000小時
蛤蟆功		●		●		●		3800萬	3.3萬	130級		5000小時
小無相功		●			●			4500萬	3.8萬	130級		5200小時
龍象般若功	●		●				●	4000萬	3.4萬	130級		5000小時
逆行經脈		●	●				●	4300萬	3.6萬	130級	九陰真經60級	5000小時

ps：内容為遊戲開發中資料，若有變動請以遊戲實際狀況為主。

内功心法功能

在「金庸群俠傳Online」第九片全新資料片「書劍江山」中，除了新增前系列資料片中尚未推出的各式絶學心法之外，也將規劃出全新的内功功能，未來預計將内功心法歸類為攻擊型、防禦型等等不同特色類型的功能效用，隨著内功特色的不同，在等級提昇時也會出現強弱不一的附加效果出現，除了會出現改善體質、精氣神等等的内功種類之外，亦有本身具療傷抗毒等功效之内功心法。

内功心法除了種類衆多、威力驚人外，想如願的學習到，靠的可不只是天賦異稟、資質過人！還必須要有更好的運氣與緣份才能學習到，除了玩家自身對於絶世武學的努力追求之外，還要符合一定的條件，配合天時地利等種種因素才有機會一窺這些不世武學的新境界！

武功名稱	類型	心法功能	特殊
太玄經	攻擊	1.隨等級上升增加攻擊力若干。 2.精、神、内力上限加成。	修練至一定等級後具抗無力效果
易筋經	防禦	1.隨等級上升增加防禦力若干。 2.精、氣、内力上限加成。	修練至一定等級後具抗麻痺效果
洗髓經	防禦	1.隨等級上升增加防禦力若干。 2.氣、神、内力上限加成。	修練至一定等級後具抗混亂效果。
神照經	攻擊	1.隨等級上升增加攻擊力若干。 2.内力上限加成。	修練至一定等級後具抗氣血失調、流血效果。
北冥神功	防禦	1.隨等級上升增加防禦力若干。 2.内力上限加成。	隨機吸取敵人内力，等級越高機率越高：遭吸取内功的敵方將減少内力上限50，遊戲時間半個時辰後復原。
先天功	防禦	1.隨等級上升增加防禦力若干。 2.精、神、内力上限加成。	鐵甲 ※隨機發動，增加玩家防禦力。
蛤蟆功	攻擊	1.隨等級上升增加攻擊力若干。 2.精、氣、内力上限加成。	1.放毒 ※使用特攻中隨機發動放毒功能。 2.抗中毒(150級) 3.内功攻擊附加内傷、中毒功效。
小無相功	平均	1.隨等級上升增加攻擊、防禦力若干。 2.氣、神、内力上限加成。	戰鬥中隨機發動補精氣神。
龍象般若功	攻擊	1.隨等級上升增加攻擊力若干。 2.精、内力上限加成。	暴擊 ※隨機發動，增加玩家攻擊力。
逆行經脈	特殊	氣、内力上限加成。	修練至一定等級後具抗封穴效果。
九陽神功	?	精、氣上限加成。	?
九陰真經	?	氣、神上限加成。	?
葵花寶典	?	内力上限加成。	?
乾坤大挪移	?	精、神上限加成。	?

未知的九陽、九陰…還有其他秘密嗎？

在上述報導中所加入的九陽神功與九陰真經為何成謎？根據沙雷納從遊戲企劃團隊中打探到的消息得知，似乎在原有的幾項絕世心法中，另外藏有一些較為不同的設定存在，究竟內容如何沙雷納還正在努力的挖掘當中，但可以知道的似乎會與新的狀態功能有關…

新的狀態功能！！又挖出了一項不得了的消息囉！原來除了既有的中毒、麻痺等狀態異常之外，似乎有新的狀態要出現於遊戲之中，實際情形也許在遊戲開放後就能慢慢的解開，至於九陽、九陰等以及神秘的新狀態攻擊等，請鎖定下期相關報導喔！

異國風情、不同人文 全新場景開放！

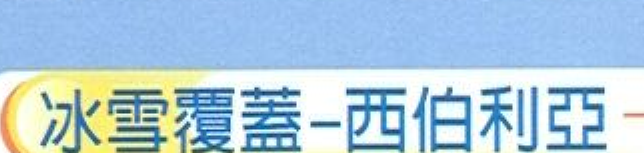
遊戲開放之後，玩家們應該不難察覺到整個大地圖上的變動，隨著新開放場景與地區版塊的加入，讓原本的地形起了相當大的變化。例如本來位於地圖左下方的大理，為了使內容更為符合史實地理與貼近小說描述，而移位到了雲南地圖版位之中，使遊戲的世界觀更為龐大且真實；而新的地區也會有新的冒險迷宮，相信可以讓玩家找到新的練功地區喔！

幾個新開放的地圖中，除了有中國境內不同的種族文化，如雲南、新疆等苗族、回族為主的地域之外，亦開放了西伯利亞這西洋風味十足的外國場景，鹿鼎記中韋小寶的俄國探險妙趣橫生，玩家是否也會在此得到不同的奇遇冒險呢？

慾望永無止盡，冒險再次深化--

西南方陰暗潮溼的雲南，潛藏著無數危機；北方白雪覆蓋的俄羅斯，充滿著異國風味；西北方層層沙漠的新疆，夾雜著斑落古國的遺跡，全新的三大區域，要您再一次感受冒險的全新體驗。

位於西伯利亞的外國市集，到處充滿著異國風情。



冰雪覆蓋－西伯利亞

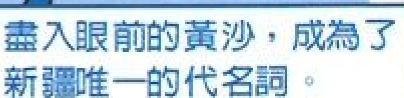


西伯利亞整個地形，幾乎都隱藏於一片的雪白之中，在這裡生活的人群多為高大碧眼的外國人士，風格特異的市集與洋人行館到底有什有趣的事件發生呢？

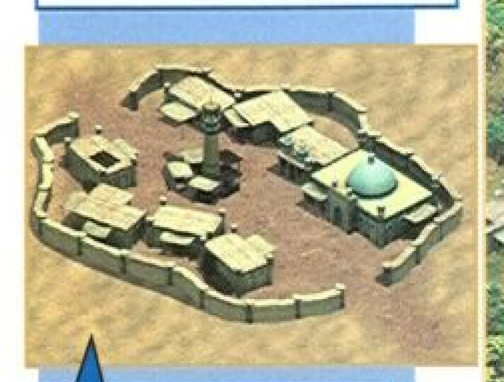
到外國市集上逛逛，也許可以發現什麼珍奇異寶。

塵土黃沙－新疆

進入到新疆，眼前看到的盡是一片的黃土塵沙，嚴酷的溫度、缺乏的水源成為了這片領土上最大的危機，毒蝎、蛇等隱藏於沙漠之中，將使得冒險將更為艱難。



盡入眼前的黃沙，成為了新疆唯一的代名詞。



回族市集。



回族市集內場景。

濕氣沼澤－雲南

基本上將以原有大理地區的版圖座擴大與移位，其中包含了五毒教與毒龍洞以及大理城等等，都已移致雲南區塊之中，新加入的場景另有以蠱毒聞名天下的苗族市集，新的冒險與奇遇都將展開！



雲南地圖，地圖正中央位置就是移位的大理城與大理鎮，右下角則是五毒教與毒龍洞。



苗族市集。



苗族市集內景

仙劍奇俠傳三外傳·問情篇

研究製造所：大宇資訊　販賣流通所：大宇資訊
遊戲類型：角色扮演　科技需求：PⅢ-733、128MB



繼上期報導仙三外傳的最新消息後，小尼總算體會到仙劍迷的熱情，一波又一波的詢問，足見仙劍在玩家的心目中，是佔著何等重要的地位啊！當然，為了繼續滿足玩家們知的權利，小尼當然會持續放送仙三外傳的報導，相信喜愛仙劍的玩家，只要持續鎖定，是一定不會漏掉任何仙三外傳的資訊啦！



預定推出日
2004年
7月



揮劍問情——心事訴與誰知？

仙三的主題曲為《御劍江湖》，仙三外傳則是《揮劍問情》。這樣一首曲子，不僅暗合仙三外傳的主題——“問情”，更和整個遊戲有著絲絲入扣的聯繫。仙三外傳的故事，主要表現了初涉情事的少年男女的迷茫困惑，同時更有其他各種被情感煎熬的人們，他們的痛苦和抉擇。這之中不僅有愛情，更有親情、友情，甚至仇恨，仇恨也是一種深刻的感情，有時候比愛更加深重長久……

心的方向　更為龐大且豐富的多重路線

仙三外傳同樣會有多個結局，比起仙三來，分支的數量會更加多，整個劇情也會更為龐大。這一次的結局判斷不僅僅和好感度有關，而且和戰鬥的過程和狀態有關，要想取得好的結局，不僅僅是通關那麼簡單，更要將戰鬥打得精彩漂亮才行。如果玩家靠修改資料打贏戰鬥，或者一味強攻猛打沒有策略，那麼無論好感度有多高，也不可能觸發最完美的結局。





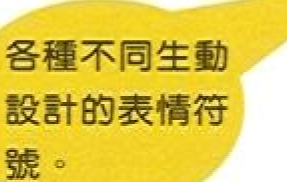
愛的表情　表情選擇系統生動表現劇情

仙三的劇情對話選擇中，有一個“即時LIPS系統”，就是到了對話分歧選擇的時候，如果玩家在一定時間內不作任何操作，則會轉為另一個隱藏的選擇支節。然而仙三外傳取消了“即時LIPS系統”，代之以“表情選擇系統”，什麼是“表情選擇系統”呢？也就是當劇情出現選擇分歧的時候，玩家需要選擇的不是說什麼樣的話，而是用什麼樣的表情說話。對於戀愛中的男女來說，對方不經意的一顰一笑，可都是最強烈的暗示，這可是關係到好感度的大事，各位玩家，一定要謹慎選擇哦！









各種不同生動設計的表情符號。

情在不言　精彩的召喚獸代言設計

仙三外傳的主題雖然是問情，但是主角中有一位卻是完全不能“問”的，他就是雷元戈。在仙三外傳的同伴當中，雷元戈是個神秘人物，他的來歷和過去沒有人知曉，他的行動也似乎頗為詭異，而且，他是一個啞巴，根本不會說話的。雷元戈通過他的召喚獸與他人交流，這只召喚獸名字叫風雅頌。看起來像三隻鳥，其實只是性格分裂的一隻鳥，因為有通靈的能力，因此會根據性格不同而更換身上的毛色。



雷元戈與風雅頌的設計，十分有趣。

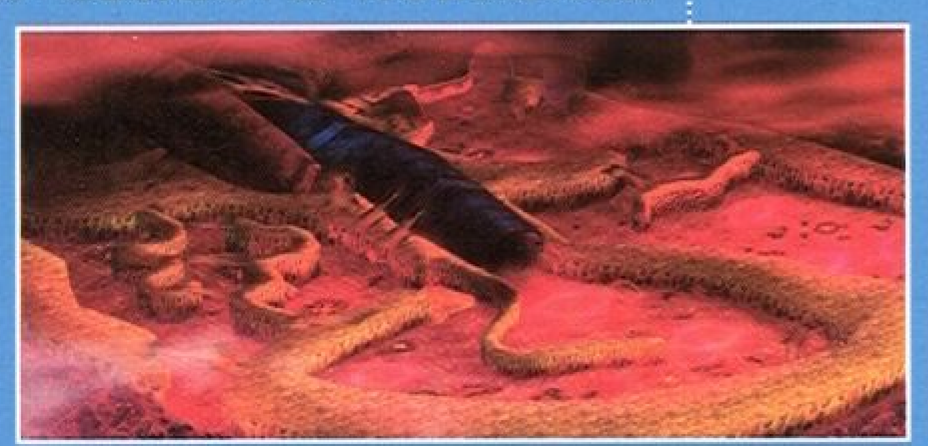
雙劍合璧 —外傳與正傳的邂逅

這一次的“問情篇”雖然叫外傳，但是從各方面來說，都可以與仙三比肩，也許稱為姊妹篇更加恰當。縱觀仙三的情節脈絡，是以鎖妖塔的破壞與恢復作為主線的，是一個變易到不易的過程，總體說來是“正”路。而仙三外傳則反其道而行之，闡述了一個過猶不及的理念，兩者一正一奇，相輔相成。形成了所謂損有餘而補不足的“天道”。



風水堪輿地脈　仙三外傳的基礎世界觀

仙三外傳的另一個重要線索就是地脈，地脈為大地的脈絡。它的形成和最初的創世有著密切的關聯，經過時間的推移，已經很少有人知道它的存在。但是不管人們知道也好，不知道也好，它一直在人間與妖界之間發揮著自己應有的作用，直到因一些有意無意的行為，平衡被打破……通則不痛，痛則不通。地脈和人體的經脈其實沒有什麼不同，人體經脈不通會導致疾病，地脈的阻滯不通，同樣會引起大地的異變。地脈所維繫的平衡，是天地間的平衡，一旦失衡，不僅僅影響到人、妖、鬼下三界，甚至連神界也被驚動。





對應人體經脈，地脈也分為十二正經和奇經八脈等等。蜀山為連接人、妖、仙、神四界的樞紐，同樣也是地脈的中樞之一。十二正經皆彙集於蜀山，它們互為陰陽表裏，平衡人間陰陽之氣，維繫蜀山懸於天地之間而不墮。地脈與五靈對應，會因天地間五靈的多寡聚散而變動，陰陽交泰，生生不息。

山重水複說迷宮　承襲與進化同步的迷宮設計

仙一是一個以迷宮龐大複雜聞名的遊戲。即使後來的版本做過一些修正，它在迷宮難度上依然算的上是數一數二的。作為仙劍家族的一員，仙三外傳的壓力更大，如何能保持仙一迷宮的“難”，但是又讓玩家覺得難的有道理，實在是一項挑戰。場景規模越大越有氣勢，但場景過大也會給玩家造成困難，比如在城鎮中迷路，在迷宮中找不到出口等等。仙三外傳便力求通過改進設計來避免這一問題。在仙三外傳中，規模超大的場景要比仙三多很多，賦予玩家更多探索的樂趣。為了讓玩家能更好的辨識場景道路，研發人員對於過大的城鎮場景做了區塊分割，並且仔細劃分每個區塊的功能，比如商業區和居住區分開等，還在重要地點設置了標誌性建築，盡可能類比玩家在現實中認路找路的過程。這樣不僅降低了難度，還增加了趣味性。

對於超大的迷宮場景，仙三外傳也做了適當的切割，每個區域大小適中，不管區域內部道路如何複雜，只要來到區域出入口，就代表一切告一段落，可以停下來休息片刻了。這種設定對於玩家非常體貼，至少不大可能會有在一個迷宮中遊蕩數個小時，一點進展也沒有的情況發生。每通過一個區域，就是一個小成就，很多小成就彙聚起來，這個迷宮也就很輕易的被征服了。



戀愛盒子online

研究製造所：中華網龍　販賣流通所：中華網龍
遊戲類型：線上戀愛交友　科技需求：PII-400、128MB



預定推出日
已上市

【中華網龍】所推出的《戀愛盒子》已經成為大家相當熟悉的遊戲了，《戀愛盒子》的世界儼然是一個小型的虛擬社會，在裡面玩家除了最重要的交友戀愛外，也可學習求生所需的技能，畢竟有一技之長在《戀愛盒子》裡也是相當重要的，另外還可透過遊戲來取得技能所需的經驗值和小禮品外，更可培養出同伴間互助合作的深厚感情！希望國民們都能在《戀愛盒子》裡得到樂趣、找到知心好友唷～

入團方法面面觀 踏進團隊秘密基地

常去找強尼接打工任務的玩家，你注意到強尼身後的團隊辦公大樓了嗎？除了加入團隊的玩家之外，團隊辦公大樓一般是不開放參觀的，每一個團隊在裡面都可擁有專屬的辦公室，成為專為團隊所設置的集會場所，在《戀愛盒子》裡沒有團隊是很可憐的，因為你無法進入團隊大樓使用修理功能，也無法接團隊任務，更別提參與團隊未來的無限潛能發展性了。有些玩家或許很習慣一個人自由自在，不受約束的生活，但是，不可否認的，有些玩家卻渴望加入團隊的大家族，發揮互助合作的團隊精神，團隊對於《戀愛盒子》的玩家而言，並不是虛設的組織形式，而是更具有發展性的管道。如果你還沒有加入任何團隊，快看看蕾蕾所提供的加入團隊的方法吧!!



大家熟悉的強尼是提供打工的仲介者。



強尼的工作不只是分派打工工作而已喔!!

方法1 查看排行榜尋找適合的團隊

在『樂芙會館』門口旁邊有一個木製的「排行榜」，這「排行榜」其實不只出現在『樂芙會館』前，很多地方也都可以看到，玩家點一下「排行榜」便可自頁面中查看到目前該伺服器的前十大團隊，如果你一心想加入較大的團隊，那就以這裡所列出的團隊作為目標吧！點選團隊名稱，玩家可以看出該團隊的創立宗旨，有時候也會顯示徵收團員的標準之類的訊息，有助於玩家更進一步了解這個社團。如果有發現不錯的團隊，就直接按右上方的「mail」鈕，寄信給團長要求加入。當然，能否加入的決定權還是在團長手上，要是團長決定讓你加入，那麼你就會收到團長請你加入團隊的訊息，若是久久未收到訊息，有可能是團長並未發現有請求入團的信件，或者因為人數將滿及其他原因而暫不收人。



在這裡可以看到前十大的「最大團隊」與「傑出團隊」。

方法2 善用旁敲側擊拉攏關係

團隊可以自己設計團徽，而且團徽會出現在角色的名字旁邊，如果看見朋友或認識的人名字旁有團徽，那可就要好好地「利用」一下了，玩家可以請好友為你引薦加入團隊，醬子會比以陌生人的方式要求加入要來得容易，尤其如果你的朋友在團隊中還算小有地位的話，最好還是創團元老或幹部（是團長的話當然最好啦！），那麼會使你的入團機會大大地增加。因為有些團隊為了避免團員過於複雜而不好管理，所以基本上是不收不認識的人滴，所以先跟已經加入團隊的團員打好關係，以朋友的朋友的身份進入團隊也比較可以取得管理階層的信任。



團徽會出現在角色的名字左邊。

方法3 出賣自己換取團隊資格

哈哈哈，說「出賣自己」或許是太嚴重了，不過，卻也是事實！團隊的排名有兩種，一種是『傑出團隊』，一種是『最大團隊』。『最大團隊』是以團隊人數作為依據，而『傑出團隊』就是用積分的總分來作為排名的標準。團隊的積分來自於團員是否有進入排行榜的一百名內，只要不是屬於個人性質的，全伺服器一起排名的排行，100名內皆可獲得特定團隊積分。

玩家排行名次與團隊積分對照如下表：

排行名次	1	2	3	4	5	6
團隊積分	50	45	40	35	30	25

排行名次	7	8	9	10	11~100
團隊積分	20	15	10	5	1


想加入團隊的話，先到競技場將某一個技能練到2級吧！

入團限制與離團方法

入團限制


只要有一個達到2級的技能就可以加入團隊。

★必須有魔法、西點、飲料、家具、服裝任何一項技能達2級以上（1顆星以上）。

★如果你已經加入某個團隊，另一個團隊的團長想邀請你加入他們的團隊，就必須由團長以『徵才』的方式邀請你加入，但是當你答應後，你同時也會離開原來的團隊，並且被扣除48的魅力值。

離團方法

★按畫面右下的『Group』按鈕，在通訊錄頁面會有『退出團隊』鈕。團長要退出團隊前要先選好繼承人才會出現『退出團隊』鈕，不然就要解散團隊才能退出。

★當受邀並確定加入另一個團隊時，就會自動離開原本的團隊。

PS．不論是哪一種退出方式，都會被扣除48魅力值。

團長狂想曲 譜成夢想戀愛團

想當團長的玩家看過來吧！你是有理想、有抱負的好青年嗎？或者你想要成立一個具有特別宗旨、人見人愛的團隊？那就快快招集你的親朋好友與信眾，一起來創個獨一無二的團隊吧！蕾蕾現在帶領國民一步步創立夢想團隊。

第1步

團長必須有一個三顆星以上的技能（西點、飲料、家具、服裝、魔法任何一個就可以了）。


只要有一個三顆星的技能就可以成立團隊當團長。

第2步

到『莉迪亞市』的魔法屋買一個叫作「團長衝衝衝」的魔法卡，在卡片上按兩下滑鼠左鍵，會出現詢問是否申請籌組團隊的訊息，按下『OK』即可。

PS．「團長衝衝衝」魔法卡的價格並不一定，會隨著市場的供需而有小幅度的波動。



團長衝衝衝的卡片可不便宜呢!!

第3步

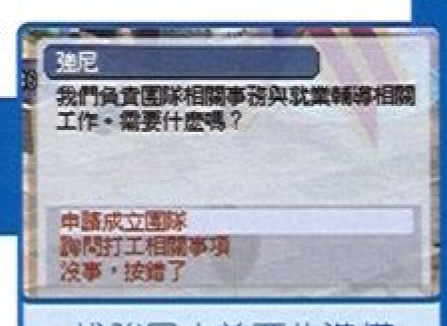
在「遊戲時間」一個月（現實時間5天）內找到15名願意加入你的團隊的玩家，他們至少要擁有一個一顆星的技能，而且不可以加入其他團隊。請他們按一下畫面右下的「Group」按鈕，開啓團隊視窗後在下方輸入要支持的團長的名字，再按下右邊的「vote」按鈕。



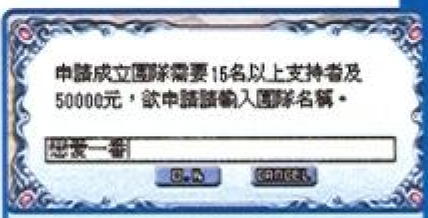
不要隨便找人幫你投票喔，一旦投了票，那個人將來就是你的組員之一了。

第4步

得到15名以上玩家的投票之後，到莉迪亞市團隊大樓前找強尼選擇「申請成立團隊」，這時候團長必須繳成立團隊的費用5萬樂芙幣，並且設定你的團隊名稱，按下『OK』後，投票給你的玩家們就會成為你的組員。



找強尼之前要先準備好5萬樂芙幣。



為你的團隊取一個響亮的名字吧!!



團隊大樓的秘密－修理

團隊大樓是採會員制的，不是隨便一個路人就可以進去滴喲!!只有已經加入團隊的人，才可以進入團隊大樓。蕾蕾也曾經有過想進去卻被擋在門口的經驗，看著別人可以自由來去進出，孤家寡人的我真是情何以堪。所幸，可愛的蕾蕾我已經找到一個團隊收留我，從此可以堂堂正正、大搖大擺地走進團隊大樓了^。^！

最佳團隊集會場所

只要你有加入團隊，從團隊大樓進去後，就會進到你們團隊專屬的團隊辦公室，在這裡，只會出現你們團隊的團員，所以在這裡利用「區頻」討論事情，是不怕被別人聽到滴喲!!保証是絕佳的團隊集會場所。



這麼大的辦公室，可以容納不少人喔!!

修理家具和服裝的最佳去處



服裝的耐久度變成0了，你還是把它們當作廢物丟掉嗎？家具的耐久度不斷地下降，你就醬子看著它慢慢地變成垃圾嗎？醬子可不行喔！實在是太浪費了。所有耐久度變成0的服裝，其實還有起死回生的機會，而家具耐久度只剩下1的各種家具，也有延長使用壽命的可能喔！因為團隊大樓裡面有提供家具與服裝的修理功能。

拿一件耐久度0/100的衣服來修理吧。

修理的原則

修理物品主要是提高物品目前的所能使用的耐久度，但是最大耐久度會下降，所以尚有耐久度的服裝，或耐久度大於1的家具，蕾蕾是不建議玩家去修理的。另外，修理完後的物品可用耐久度會因為團隊的等級及物品的最大耐久度而有多少的差異，物品的最大耐久度愈高、團隊的等級愈高，修理過後的物品可用耐久度也會愈高。

修理步驟

步驟一 進入團隊大樓後，畫面右上的浮動按鈕中，有一個「修理」按鈕。

步驟二 在修理按鈕上按一下滑鼠左鍵可以開啓修理介面。

步驟三 在物品欄內選擇你要修理的物品（只能選擇家具或服裝），在該物品上按2下滑鼠左鍵。

步驟四 下方的修理介面中，左邊是已選擇要修理的物品，右邊是修理該物品所需要的材料，如果材料不足的話會變成紅色字。

步驟五 按下修理介面下方的「O.K」就可以了。



材料都有的話，直接按下「O.K」就可以。

修理的限制

學習家具技能的玩家只能修理家具，而且最高只能修理到與你的技能等級相同的家具，服裝也是一樣。因此如果你身上穿著比你的技能等級還高的衣服，或者某個需要修理的家具等級比你的家具技能等級還要高，那麼就要請其他等級較高而且有能力修理的玩家幫你修理喔。



修理的結果是15/15，又可以繼續穿了。

修理物品所需材料之一覽表

物品類別	物品等級	所需材料			
		螺絲組	鐵原料	合成木板	釘子
初階傢具	1	1	1	1	1
	2	2	2	2	2
	3	3	3	3	3
	4	4	4	4	4
	5	5	5	5	5

物品類別	物品等級	所需材料			
		棉線	人造纖維	混紡棉布	萊卡布
初階服裝	1	1	1	1	1
	2	2	2	2	2
	3	3	3	3	3
	4	4	4	4	4
	5	5	5	5	5

物品類別	物品等級	所需材料	
		實心原木	鋁合金
進階傢具	6	1	1
	7	2	2
	8	3	3
	9	4	4
	10	5	5

物品類別	物品等級	所需材料	
		天然纖維	麻紗
進階服裝	6	1	1
	7	2	2
	8	3	3
	9	4	4
	10	5	5

團隊任務大進擊 團隊升級第一步

最近《戀愛盒子》開啓了團隊任務的功能，只要是有加入團隊的玩家，都可以去解團隊任務，並由團隊中的其他團員一起合作完成，完成團隊任務後即可獲得榮譽點數，榮譽點數可用來提升團隊的等級，進而加強團隊大樓内的修理功能喔！



「羅阿羅阿」在這裡呀!!

「土人的嫁妝」

值得紀念的第一個團隊任務

任務條件：需由已加入團隊的玩家才能接下這個任務，如果某團有一名團員接下，就是代表該團隊接下任務，其他人就不能再去接了喔！

任務時間：遊戲時間内每月可以接一次。

觸發地點：社團大樓後面的溜滑梯旁

關鍵人物：歐拉比克人「羅阿羅阿」

任務獎勵：每次可為團隊增加榮譽點數5點。

任務簡介：

歐拉比克族的族長要嫁女兒了，族長將辦嫁妝的重責大任交給羅阿羅阿，但是羅阿羅阿帶著一堆的嫁妝走著走著，卻沿路丟了不少，可憐的羅阿羅阿在溜滑梯旁休息的時候，才發現嫁妝有少，這時候就要發揮團隊的力量來幫羅阿羅阿尋找公主的嫁妝。由於族長有很多女兒，所以羅阿羅阿每次辦的嫁妝都不太一樣，接下任務的玩家要牢牢記住羅阿羅阿少了哪些嫁妝，並且動員團隊裡的好夥伴們，一起為羅阿羅阿補齊所需的嫁妝吧！



大家一起向追求幸福戀情的路上前進吧！

風色幻想III～罪與罰的鎮魂歌～

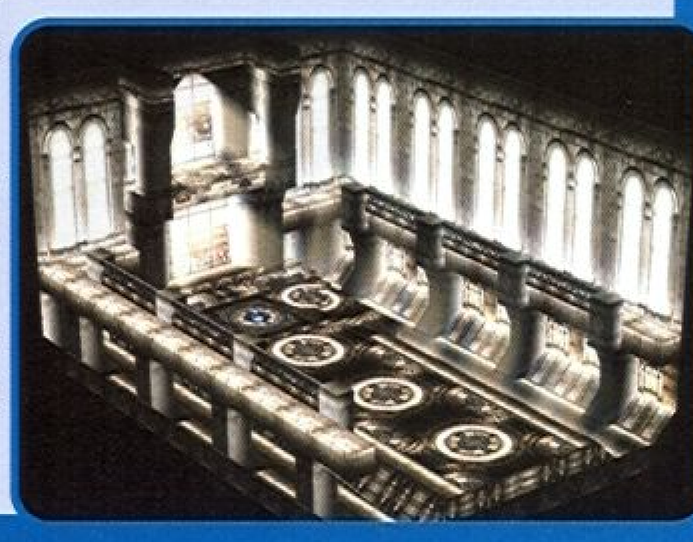
研究製造所：弘煜　販賣流通所：弘煜
遊戲類型：戰略角色扮演類　科技需求：PIII550、32MB

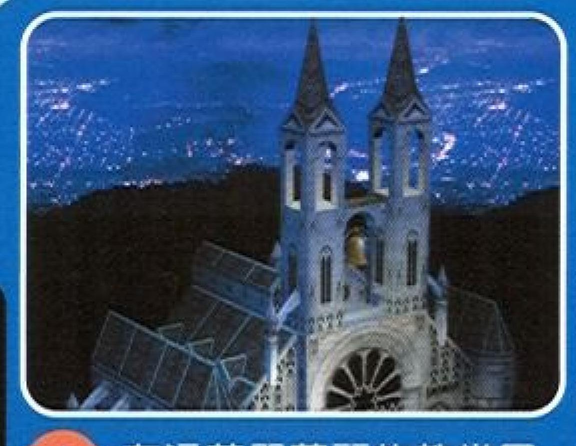
預定推出日
2004年
初夏

這期《風色幻想III》續報所要為各位玩家介紹的部份是－「人物成長系統」，這一次《風色幻想III》的「人物成長系統」與以往的作品有了很大的改變。結合了歷代的優點，成功進化的三大類系統－「職業進化」、「能力成長」、「技能樹」構成的多樣化、自由性十足的成長系統，玩家是不是等不及要一探究竟了呢？



「徽章轉職系統」可說是風色幻想系列大受好評的系統之一，然而這一次製作小組捨棄「徽章系統」，取而代之地採用「階級職業進化系統」。據製作小組表示，以往的「徽章系統」雖提供了玩家多樣性的職業選擇，但也衍生了職業之間的平衡性不足等缺點，進而導致職業特性無法成功地發揮出來。而「階級職業進化系統」則是以精簡原先職業種類的數目，採取特定的職業種類，藉此將職業特性完整地表現出來，達到製作小組訴求的團體規畫與整合之目的。





在這莊嚴華麗的教堂屋頂上，即將掀起一場激烈的惡鬥！？

身處此處，其心靈必定會有所平靜～





女主角由稚氣的治癒師轉變為落落大方的祭司。

玩家們應該清楚團隊作戰對於ＲＳＬＧ可說是戰鬥的靈魂核心，利用每種職業的特性相互補足，如此一來，戰場才不會是個人的表演場，而是屬於團體的戰鬥。而這一次的職業種類分為劍士系、武鬥家系、弓箭手系、盜賊系、魔法師系及治癒師系六大系統，每一大系統各分成一階職業與二階職業。職業成長是逐步進化的，簡單的說－初期登場角色的職業都是屬於一階職業，倘若要進化成二階職業的話，就必須達到特定的條件才行（符合等級需求、劇情觸發等）。舉例來說：凱琳的職業為治癒師，當滿足某些條件之後，凱琳便會轉職成治癒師的二階職業－祭司，祭司的智力、防禦力與機動力遠比治癒師高了許多，此外造型也從原先的治癒師造型變成美麗豪華的祭司喔～

自由配點方式 創造獨特的能力



最高級的水系魔法，魔法師技能樹系統的上級技能之一！想要學到它，必須放棄某些技能...

《風III》在人物能力發展部份，採用「自由配點」方式，由玩家來決定角色的成長方向，當角色的等級每提升一級時，便會獲得5點的能力點數，玩家們可以利用這些點數逐一加到力量、體質等基本能力，自由創造角色的能力特性。比如說：希望這名角色具有強大的傷害力，只要把所有的點數全部加到力量即可；想得到高迴避率，就加到速度上，不過這幾種方法所創造出的角色是極端型，碰上較為難纏的敵人可能會有點吃力；當然角色的最終型態是由玩家來決定，但是能力點數只要使用後，就不能再改變了，因此當玩家對於各個角色的能力發展必須經過細密的規劃，如此一來才能創造出最強的角色～

繼承與進化 技能樹系統

瞭解完《風III》的人物能力是如何成長後，接下來蕾蕾為玩家介紹的是－《風III》技能學習系統——技能樹系統。想必各位玩家對於技能樹系統應有一定程度的了解吧！這一次的技能系統與先前《風色幻想II》單線性技能發展不同，《風III》的技能系統是呈現多線性發展，有如樹枝般的分岔。此外，技能的學習條件不是隨著技能等級的提升來獲得，而是使用技能點數來提升技能等級，只要符合習得條件後，那麼下一個技能便會出現。至於技能點數方面，就從職業等級的提升來取得吧！但是有一點要特別注意的是，《風III》的技能發展是呈現樹狀的分佈，每個職業大部分都有順序的相關性，也就是說如果你要學習某一劍技的話，就必須先點選該劍技的前置技能才行。（即使那些前置技能目前對你的角色無任何用處）當然，技能點數是有限的，所以在技能的發展上，玩家要優先考慮那些對目前戰況有所助益的技能。



角色的技能選單系統.由於珍貴的技能提升點數有限,所以玩家可要好好的小心分配呀!!

被雪覆蓋的北方帝國 遍佈沙塵的西方王國

冷夜帝國

北方部族的大聯合－冷夜帝國由北方四大部族－雪狼族、野雁族、血凰族、夜鷲族所聯合組成的聯合公國。座落於「聖啖之壁」最北方，掌握著「冰之皇冠」的假學發源地，同時亦是目前的「聖啖之壁聯合同盟」中，擁有最強盛國力與最上乘假學技術力的聯合帝國。其實單就冷夜帝國的地理位置而言，在這既無可開墾農地又無可利用資源的廣漠凍土中，根本不可能產生任何強盛的國力…，而之所以這麼貧弱的天然背景能造就席連今日的成就，原因就在於冷夜帝國長年開發凍土後所發現的「輝夜石」以及由這散發著不可思議能量的紫礦所衍生的「蒸氣假學」之發現…。蒸氣假學的發明徹底改變了這個貧弱的聯合國家，「蒸氣飛船」讓貧脊北方與富庶南方再也沒有距離，「蒸氣工業」讓原本毫無生產能力可言的國家搖身一變為全世界最大的加工國家，就在這猶如神助的契機之下，「冷夜帝國」這個多個北方部落所組成，有著極大幅員的聯合帝國有了強盛的今天。

布朗西斯

龍騎士與自由傭兵的戰鬥國家－布朗西斯位於大陸西方高聳的山嶽，未經聖啖之壁保護的山岳帝國。發跡僅只短短一百五十年，不過在飽受隨時都可能發生的「精靈風暴」所侵襲的「外地」來說，這個國家的存在確實令人驚訝。強大的龍騎士帝國由傳說中駕御著啖龍王菲雷姆茲的龍騎王－赫爾茲所建立，火紅髮色的龍騎王與他麾下的１２位皇龍騎士為這個國家擊退了無數的災難，並且多次擊散了「精靈風暴」，維持了整個布朗西斯帝國的存在。也許是因為身處在如此惡劣的環境之中，在整個布朗西斯帝國中，為了生存與自身的安全，不論是老幼或是婦孺皆可說是相當優秀的戰士，有些原是布朗西斯帝國的人們甚至還在大陸西南方的廣大沙漠之中，建立起名為「沙塵」的傭兵王國・・・。

東方傳說ONLINE

▶ 研究製造所：中華網龍　▶ 販賣流通所：智冠科技、中華網龍
▶ 遊戲類型：線上角色扮演　▶ 科技需求：P2-400、64MB

預定推出日
已上市

當東方正式開戰之後，玩家勢必能體認到單打獨鬥不容易成長的事實，因此不管是組隊，或是加入組織，都成為一種必要而迫切的需求。本誌特地為玩家們首度公開玩家組織功能大蒐密，希望所有玩家都能加入組織，為自己在東方的未來繼續打拼！

萬衆矚目公會組織成立啦！

成立



當玩家達到以下條件時，就可以申請成立一個全新的組織喔：

1. 人物等級達20級以上。
2. 獲得15個人的擁護。
3. 20萬帕拉幣(東方幣值)。
4. 公會石一顆

當玩家備齊以上條件後，只要到各城找到「公會管理員」即可成立玩家公會，申請成立者，將被稱之為「公會執行長」，之後由執行長開始招收其他成員並任命底下各種不同的位階。

公會石取得

有15人以上擁護了，身上的錢也夠了，等級更是早就超過20級，剩下唯一的東西就是所謂的「公會石」！公會石究竟如何取得？沙雷納這回告訴你，玩家只要挑戰30級以上的怪，他們都有機會可以掉公會石，這顆寶貴的石頭，就是你成立公會的關鍵喔！





看到一些沒見過的怪，而且頭上都是紅色的＠＠～小心，珍貴無比的公會石說不定就在他們身上喔！

如何擁護

每個玩家都可以有被其他玩家擁護的權利，關於擁護值有以下說明，請玩家牢記：

1. ***擁護值的作用：***當你的擁護值高於15，代表已經有15個人對你擁護，你就具有成立公會的最基本條件。
2. ***擁護值的限制：***當玩家成立了自己的公會時，則稱為該公會的公會執行長，他身上所累積的擁護值將會全部取消，並且無法再接受其他人的擁護。
3. ***擁護權的次數：***每個玩家在25級、50級、75級、100級時各可以有一次擁護權，但是最多同時只能使用擁護權一次，並且不能累積，若玩家之前已經加入任一個玩家公會，即無法對其他人使用擁護的指令。
4. ***擁護權的執行：***只要對著被擁護者的身上按下右鍵，出現選單後選擇「擁護」，即是對該名被擁護者行使了擁護權，你也將成為該組織的準成員之一喔！

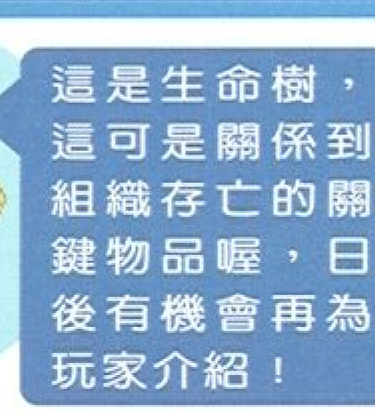


想擁護其他玩家當公會執行長，請對該玩家按滑鼠右鍵再選「擁護」即可！

結構謹嚴公會組織位階確認！

每一個玩家公會組織的構成，都是由位階來區分管理的權力，而不同的位階有不同的權力：

位階	權力
執行長（一名）	**權力：**架設魔力爐、讓位、設定公會規章、招收新成員、開除成員、立刻傳送回總部、傳送組織成員回總部、刪除留言、關閉留言、置頂留言。
二階（二名）	**權力：**招收新成員、開除成員、立刻傳送回總部、刪除留言、關閉留言、置頂留言。
三階（四名）	**權力：**招收新成員、開除成員、立刻傳送回總部。
一般成員	不限人數，可使用公會內設施。



這是生命樹，這可是關係到組織存亡的關鍵物品喔，日後有機會再為玩家介紹！





先睹為快公會組織功能大剖析！

玩家恢復與加成

任何一位玩家在加入公會後，若身處公會建築內，則發現體力等恢復速度增加為原本的三倍。若一個隊伍中組隊的隊員全都是同一個玩家公會的成員，除了可享原有的經驗加成外，可額外再獲得5% 的經驗加成跟1% 的金錢加成。

玩家公會頻道

玩家公會專屬頻道，功能與其他頻道相同，但只有該玩家公會的人可以收看及發話。

玩家公會專用留言版

每個玩家公會都可以擁有專屬的留言版，只要是公會的成員就可以在上面留言，每個公會的討論版留言文章數上限為500 篇，起始值為100 篇，視公會等級每升一級可增加100 篇，每篇留言保留時間最長為七天，祇有執行長跟發文章者有權利刪除該篇留言。



魔力爐只能放在公會建築之中，因此想合成特殊道具的話，請玩家一定要加入公會喔！

買賣土地事宜

成立公會後，公會成員們可以出錢為組織買土地，買賣土地的方式採用直接買賣及公開叫價二種。

建立公會建築

在每座公會城外會有一區專區讓玩家興建公會建築及玩家的家，玩家若可順利買下鄰接地，則可併起來蓋一棟較大的建築物，所需建物材料皆需由玩家自行準備（由木工提供），也可以自由佈置相關的設施及家具（由木匠提供）。

魔力爐

合成特殊裝備時必須使用到的一個道具，玩家公會裡的魔力爐只限該公會成員使用。

公會建築萬丈高樓平地起！

在東方的公會組織中，玩家雖然不需要根據地即可成立，但是反過來說，若是沒有根據地，也就不能使用公會建築中種種好康的功能喔！因此，建築一座公會建築對組織來說，是非常必要的事，接下來，就讓沙雷納為大家介紹建築房舍的種種功能吧！



這是刀客公會周邊的玩家城市入口，玩家快進去建立起具有刀客特色的公會建築吧！

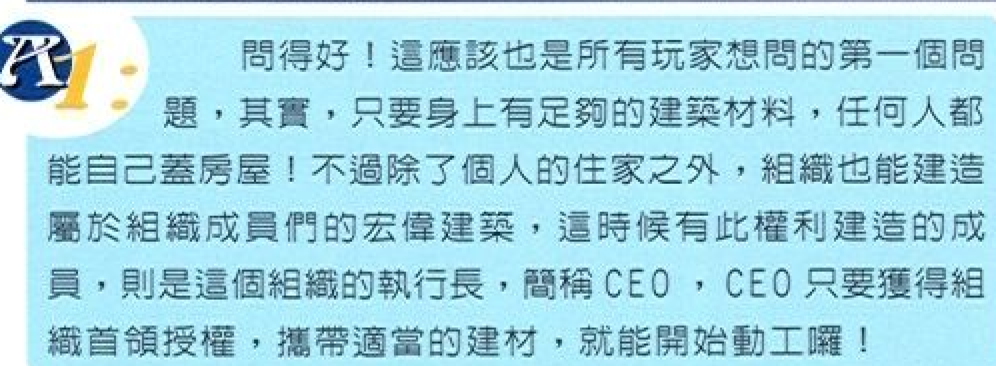
房舍建築 Q&A



Q1：誰可以蓋房屋？



A1：問得好！這應該也是所有玩家想問的第一個問題，其實，只要身上有足夠的建築材料，任何人都能自己蓋房屋！不過除了個人的住家之外，組織也能建造屬於組織成員們的宏偉建築，這時候有此權利建造的成員，則是這個組織的執行長，簡稱 CEO ，CEO 只要獲得組織首領授權，攜帶適當的建材，就能開始動工囉！



Q2：何時可以蓋房屋？



A2：這個問題是針對新手來解答，與其說是何時可以開始蓋房屋，不如解讀為「何時才能具備資格」進行建築工程？一般來說，玩家必須獲得足夠的建材才能動工，而建材的取得則需依靠鍛鍊生活技能中的「木工」技能，木工等級越高，所合成出來的建材也越好，當然此時就可以開始建築越大越漂亮的房屋囉！

Q3：要在哪裡蓋房屋？



A3：又是一個好問題！想蓋房屋，一定要有土地，這土地在哪呢？就在各大公會城的附近！我們統稱他為「玩家城市」！玩家從各公會走出來，只要在附近找一找，一定會看到一大片被切割城一塊塊的土地，這土地就是玩家蓋房屋的基地喔！不過這土地可不是免費的，要先將土地買下來，才有資格在上面動工喔！



Q4：可以蓋哪些房屋？



A4：所謂的房屋其實分為個人的以及組織的兩類，每一類的房屋依照其大小尺寸及建材需求的不同，而有不同的外觀樣貌，當然，越漂亮的房屋也就越昂貴，玩家可依能力選擇。此外玩家也可以在土地上建造魚池及農田，讓玩家可以在較為安全的地點進行生活技能。



房屋蓋好囉！從外面看去，似乎小了一點，不過沒關係！等以後人多一點再蓋更大的吧！



Q5：要如何蓋房屋？

A5：在東方傳說中，蓋房屋雖然是一件有趣的事情，但絕對不會像是真正在蓋房屋一般一磚一瓦慢慢堆疊，浪費大家寶貴的時間喔！以下就請大家一步一步來，一棟夢寐以求的小窩或是豪宅，就會出現在眼前喔！

STEP 1：攜帶足夠建材

每一種尺寸的房屋都需要不同的建材，所以玩家要蓋房屋之前，就必須先帶好這些最基本的東西，要不然你就會白跑一趟喔！

STEP 2：開啓建築介面

接著在已經買好的土地上按下滑鼠右鍵，就會出現幾個選項供你選擇，這時請玩家選擇「建築屋舍」，就會開啓建築功能介面啦！

STEP 3：確認建築類型

在建築功能介面上，玩家第一個要選擇的是建築類型，建築類型分為「個人房屋」、「組織房屋」、「農地」、「魚池」和「租稅碑」，玩家可按自己的需求和權限選擇之。

STEP 4：選取房型

如果玩家選擇的是房屋類建築，接下來玩家必須選擇房屋的類型，每一種房屋各有不同的類型與尺寸大小，玩家可以按自己買的土地大小，來決定要興建何種房屋，當然不同的房屋所需的建材也不同喔！

STEP 5：確認興建

都確認完畢之後，只要按下左下角的「確認興建」，一棟你心目中的美美建築，就會轟然出現在你眼前囉。不過要注意的是，如果玩家身上建材不夠，按下確認鍵之後，貼心的系統便會主動告知你：「你攜帶的材料不足」喔！

STEP 6：擺置確認

房屋建好之後，接下來的任務，就是玩家必須決定擺放位置，如果是可以擺放的位置，房屋就會呈綠色，反之則呈紅色；接下來是按滑鼠右鍵決定房屋門口的方向，最好是選一個方便進出的方向，醬子日後轉手賣出的時候才能拉抬價格。



紀律嚴明公會組織管理事宜



組織的日常營運

組織人數限制

每個玩家公會最少需要有15個人以上才能正常營運，真實時間連續30天人數未滿15人之玩家公會將由系統強制解散，玩家要特別注意喔！

繳交維護費

由於東方世界需要長期維護公會的利益，因為每個公會必須要繳交固定金額的維護費，費用的多寡視該公會的評等及人數而定，遊戲時間每一季需扣款一次，款項將由公會金庫扣除。



被切割成小小塊的土地，上面只要插有「售」字，玩家就可以按公定價格購買喔！

組織公會之規章

規章之訂定

執行長可以訂定每個公會的規章，決定公會成員需要遵守的規範，執行面部分，則必須由組織幹部自行執行，以維持組織內部紀律。

加入公會、退出公會、開除公會成員資格

加入公會：一般玩家如果要加入公會，必須要藉由公會中的三階以上的幹部招收，已加入其他公會的玩家必須先脫離公會才可以加入另外一個公會。

退出公會：執行長無法退出公會，必須先執行讓位指令後始得退出，二、三階幹部及一般成員皆可自由退出公會，退出公會時必須接受所有技能等級下降1級的處罰。

開除公會成員資格：執行長可以對所有成員執行開除公會資格的指令，二階、三階公會幹部亦可行使開除其他一般公會成員的權力，被開除者不受任何離開公會的處罰。



帥吧！沙雷納ㄑ一ㄠˊ了好久才捕捉到這個姿勢，有沒有人要擁護我的呢！？

功勳值

功勳值增加的方式，為在公會組織戰中每殺死一個敵人就可以獲得一點功勳，或是一次捐獻五萬以上帕拉給公會時，每五萬帕拉可以換得一點功勳，但脫離公會或被開除時會取消所有的功勳值。

玩家公會組織的升級

每個玩家公會可以概分為五個等級，每個等級可以享有的權利各不相同：

組織等級	成員上限	留言上限	魔力爐架設
第一級	成員上限30人	留言上限100條	上限1個
第二級	成員上限50人	留言上限200條	上限2個
第三級	成員上限100人	留言上限300條	上限3個
第四級	成員上限150人	留言上限400條	上限4個
第五級	成員上限200人	留言上限500條	上限5個

想要執行你的第一次擁護還有一個條件，就是至少要練到25級才行喔！



罷免執行長與執行長禪讓

執行長不信任案：為了避免公會執行長因為有事或是在任何情況下長期無法上線導致無法順利履行責任及推動公會運行，若執行長未上線時間達15天時，公會任一成員可在公會視窗中按下「發動執行長罷免案」來執行罷免執行長的活動。當達到公會成員的3/4以上投下贊成票時就算通過，罷免的同時須投票挑選二階或三階中的任一位進行接任，系統會發通知信給該組織的執行長，提醒他目前該公會正對其進行不信任投票。

罷免事宜與遞補：每次罷免案進行的時間為七天，若在七天內達成標準則罷免案通過並結束，若在七天內未達罷免標準則罷免案失敗，當罷免失敗後須於真實時間一天後才得進行下一次的罷免提案。罷免成功時將會卸除執行長的職務，並由得票較高的二階或三階接任執行長職位，原先之執行長不因為被罷免而喪失繼續屬於該公會的權利。

執行長禪讓事宜：而當公會執行長因各種不同因素覺得無法繼續行使職權時可以使用禪讓的指令，將執行長的位置讓給公會成員中功勳達到20以上的任一對象，禪讓的對象必需要是同一公會的人，此外，執行長在禪讓之前無法退出公會。

二階、三階的任命及去職

公會的二階及三階皆由執行長任命及去職，二階及三階若脫離公會後則自動失去在公會的職務及所有可使用的功能。

結語

嘿嘿嘿嘿～～！東方公會組織正式啓動之後，東方玩家將可以毫無後顧之憂滴繼續努力升級！不過在享受權利之餘，也別忘了要在組織公會戰時，義無反顧地為組織貢獻一己之力喔！！

三國演義 online 三國鼎立

▶ 研究製造所：中華網龍 ▶ 販賣流通所：智冠科技、中華網龍
▶ 遊戲類型：線上角色扮演 ▶ 科技需求：P-166、32MB

預定推出日 2004年5月

定於五月上旬推出最新資料片「三國鼎立」的《三國演義online》，功能上將有重大突破，以「重返三國光榮，創建國戰軍功」的國戰系統為重點訴求，引導玩家們回到最初踏上三國，與歷史英雄競逐江山的雄心壯志。當然，除了豐富的國戰之外，玩家們自身武力的養成也不能偏廢，本期特地為各位玩家搶先介紹預計開啓的「三國戰騎系統」與「古代婚禮」進行之兩大新功能，想要在三國世界揚眉吐氣，就從現在開始吧！



三國戰騎系統開啓 神異戰騎盡歸足下

神話戰騎登陸三國 玩家戰力再上層樓

所謂的戰騎，是指從「戰馬」概念延伸，結合三國舞台上各種不同的兇禽猛獸所創造出來的獨特戰鬥系統，戰騎不以「飼育」為主，而是以「戰鬥訓練」為培訓重點，玩家可以依需求選擇不同屬性的戰騎加以訓練，成為你沙場上絕佳的輔助戰力。假設你的職業是以近戰肉博為主的「武士」，你可以選擇培育加強近戰能力的力之熊與無之豹，若是想要增強術防、術迴，則可以選擇風之狼戰騎，其他職業角色的搭配方式亦相同，藉由戰騎的輔助，玩家可以自由選擇成為全方位武將、頂級戰士或是超強術士喔！



操作介面，從這裡自由設定戰騎的基本數值。



戰鬥特技介面，多樣的攻擊模式與戰鬥技能。

戰鬥威力遠勝戰馬 疾行速度各有千秋

以戰騎與戰馬的戰鬥威力來比較，不論是被騎乘或是跟隨玩家移動，牠本身就具有攻擊的能力，玩家只需在戰騎身上裝備鞍甲即可騎乘，但是攻擊能力高低取決於戰騎本身的等級條件。而戰馬本身不具武力，完全取決於騎乘者的強弱，騎乘者須裝備座騎武器才能進行攻擊，兩者比較之下，戰騎可說方便許多。

友好特技介面，眾多的特殊技能協助玩家闖陣殺敵。

在移動速度方面，戰騎就略輸戰馬囉！戰騎主要的功能是「戰鬥＆輔助」而非交通工具，遠距離的移動例如往返各城池之間，就遠不如戰馬來的方便與迅速，比較適合中、短程移動與作戰，例如在練功洞窟內的移動、戰鬥，因為戰馬無法進入地下，所以騎乘戰騎，可以彌補玩家在洞窟的戰力不足。



帶著戰騎逛城池，比戰馬神氣多了。

另外，特殊座騎並沒有像戰馬一樣的生命限制，年齡到了就會自動死亡，而是決定於與玩家之間的忠誠度高低，戰騎在戰鬥訓練中難免會有死亡的情況，此時會減扣牠的忠誠度，若忠誠度過低，戰騎就會不告而別。

媲美歷史武將的戰力

戰騎擁有歷史武將登用後的兩大功能—「協助戰鬥」與「特殊寶物」。就沙雷納的初步測試，戰騎雖然初期的戰鬥力薄弱，但是牠所具備的升級功能卻能夠使自身的戰力日趨成長，比起能力值固定的登用武將，發展性更為強韌。而且戰騎沒有「登用武將時間三十日」的使用期限，只要忠誠度足夠，都可以隨著玩家東征西討，轉戰天下。



負重介面，戰騎可以幫玩家運載物品，需要修練「負重技能」才會開啟。

優越於特殊寶物的強大功能

戰騎成長之後除了各項攻防能力的提昇之外，還可以學習類似虛擬寶物的特殊技能，隨著等級的不同，有不同的威力和發動次數，比起登用武將成功後所被贈與的寶物，更會廣受玩家的歡迎。但就筆者的建議，登用武將與戰騎都需兼備，玩家在戰力上不僅會加倍威猛，兩者的附加技能都會讓練功升等更得心應手。



龐然大物的霸王熊一進入洞窟，這些小妖小怪可要遭殃了。

九尾狐原始設定稿



帶虎、帶豹逛大街，這樣算不算是虎豹小霸王？



疾風狼升級光影，一看到戰騎發出光芒，就知道牠又升級囉！

戰騎友好特技一覽表

屬性	戰騎	階段	技能	作用
地	巨角牛	初階	導航	小地圖的功能。限城內
		二階	天眼	顯示NPC位直的功能。限城內
		三階	遁地	遁地卷軸的傳送場景功能
		四階	奇門	玩家進入透明隱身狀態。限戰鬥
風	疾風狼	初階	脫出	迷宮戒指的迷宮脫出功能
		二階	召喚	召喚戒指的召喚友人功能
		三階	神行	神行符的傳送各城池功能
		四階	回城	回城卷軸的瞬間回城功能
無	殘影豹	初階	撿寶	戰騎將會自動撿取地上寶物
		二階	幸運	玩家死亡時會有幸運符保護
		三階	護身	玩家死亡時會有護身符保護
		四階	還魂	死亡時會有還魂丹的復活效果
水	九尾狐	初階	金剛	金剛丸的施放護甲術效果
		二階	守護	守護丸的施放護鏡術效果
		三階	聖體	提高一倍的每刻自動恢復數值
		四階	聖靈	聖靈藥的補充HP、MP及SP效果
火	焰牙虎	初階	火焰	會在玩家周圍發出光明的效果
		二階	飛影	暫時增加玩家的敏捷三點
		三階	狂力	暫時增加玩家的武力三點
		四階	開光	暫時增加玩家智力及靈力各三點
力	霸王熊	初階	背負	決定戰騎的物品欄位及負重
		二階	神奇	神奇戒指的錢莊介面的功能
		三階	玄妙	玄妙戒指的驛站介面的功能
		四階	忠誠	戰騎將承受主人的傷痛。需忠誠50

六大屬性四級提昇技 靈活配點創造專屬戰力

戰騎共分為地之巨角牛、水之九尾狐、火之焰牙虎、風之疾風狼、力之霸王熊、無之殘影豹，六大屬性戰騎，每種屬性都有戰鬥特技與可跨屬性學習的友好特技，技能本身也有等級高低之分。戰鬥特技為各屬性戰騎所專屬，各有不同的招式與特殊功能，友好特技則需要透過戰騎升級時獲得的附加點數來習得。而且友好特技都有四種階層的設計，效果的強弱可是有差別喔！

戰騎大亂鬥，誰才是最後的勝利者？

另外，戰騎本身亦擁有「力、體、靈、敏」四項基本屬性，每次的升級都有額外點數讓玩家自由配點加成屬性，自由度極高的培育機制，加上最多可以訓練三隻戰騎，使玩家幾乎等於同時擁有三種不同戰力的角色。如何創造個人戰鬥團，就靠玩家的獨具慧眼囉！



焰牙虎攻擊發動畫面，光影燦爛氣勢非凡！

戰騎特技分類表

技能種類	發動方式	技能分類	
戰鬥特技	針對戰騎本身發動能力的技能	攻擊類	需要點選目標以進行攻擊
		輔助類	點選技能之後發動，不需點選目標
		自發類	習得之後就具備此技能
友好特技	針對騎乘玩家使用的輔助特技	無分類，可以跨屬性學習技能	

戰騎威力大躍進 顏色變化見強弱

戰騎的威力需要靠戰鬥訓練來提升等級和技能，每升一級皆有額外點數供玩家提昇「力、體、靈、敏」四種基本值，以及強化自身戰鬥技能。「力」、「體」攸關戰鬥力、血量的高低，「靈」與施法、MP值相關，「敏」則影響閃躲與速度，如何提昇戰騎基本值，創造個人專屬的戰力，相信玩家們絕對駕輕就熟。



巨角牛戰士團出發！有人騎錯戰騎囉～

此外，戰騎的鞍甲在特定等級時會轉變為不同的顏色，依序為「黑→金→青→白→紫」五種不同的鞍甲外觀，以凸顯戰騎的等級強弱。所以玩家們可得加把勁好好鍛鍊牠們，擁有高等級、高階色彩鞍甲的戰騎，才配得上高等級的玩家騎乘喔！



利用巨角牛戰騎馴服霸王熊，果真是藝高人膽大！

戰陣殺敵愛苗滋生 古代婚禮情堅金石

莫笑情意蘊頰邊 風流猶拍古人肩 古禮完婚系統

《三國演義online》這次帶來了一個特別的結婚概念！不僅要讓玩家之間互動更親密，更希望大家在遊戲過程中吸收典故與風俗、瞭解古式婚禮的進行方式。古時候，婚禮的舉行重點不只侷限於一對對新人的璧合，它更是所有參與來賓們非常重要的交際場合，大家平日南征北討，難得共聚一堂、把酒言歡，除了一同給予新人祝福外，更是大家互相關心問候的好時機，如此窩心的設計，玩家怎能錯過相聚和搶得好禮物的大好機會呢？



三國佳侶集團結婚，萬人祝賀喜氣洋洋

錦薦未絃瑟瑟徽　玉纖新擬鳳雙飛
婚禮的籌備與策劃

簡化過後的古式婚禮進行方式非常容易，男女雙方要先進行一項任務取得「御賜函」，就可以開始籌備婚禮！男方要去找禮餅商購買喜餅贈女方，再由女方找喜餅師傅開餅，開餅後即可餽贈好友，之後要由男方出面訂場地，然後再去結婚村中找印製喜帖員印製喜帖，廣邀親朋好友、盟主同志或各方梟雄前來觀禮證婚。在訂場地之餘，會請男方決定要請那位三國武將當主婚人，這些「大牌」可是有價目表的喔～「漢獻帝」出場費開價一千萬，最便宜的「劉禪」也要十五萬，主婚人的「等級」可是攸關面子問題，新人們也只能打落牙齒和血吞，牙一咬給他花下去了。沒裡子事小，輸了面子可就不好看囉！婚禮後，主婚人還會送給二位新人主婚賀禮唷！

酒罷歌餘興未闌　郎情妾意共盤桓
超值的婚禮見證

如果你是受邀出席的賓客，總不好意思衣衫襤褸、兩手空空的去參加吧！新人們耗資千萬所舉行的婚禮，事前發帖子、送喜餅，玩家們怎麼可以沒有禮數呢？趕快去找商人買個禮金袋，送給新人們禮金吧！另外也別忘了跟拉炮商人買些拉炮，來給新人喝采、添添喜氣。婚禮完成後新人會拋彩球和灑喜糖，努力去搶吧！蒐集一定數量的喜糖可以兌換好康的虛擬寶物，所以千萬不要錯過任何一場婚禮喔！



不要害羞，新郎新娘趕快上台接受所有來賓的祝賀吧！

只願君心似我心　定不負相思意
神秘召喚功能

最後就是三國新人們專屬的特殊功能囉！在結婚典禮中，新人們可要穿好禮服、身上清空幾個裝備欄準備接受主婚人贈送的神秘禮物喔！主婚人會詢問玩家雙方的意願，如果同意，就會開始進行一分半鐘隆重的婚禮儀式，完婚後兩人會獲得主婚人贈送的「結婚戒指」。結婚戒指擁有無限召喚另一半到身邊的功能，以後新郎倌可得要遵守三從四德，記住隨傳隨到的愛妻條約，兩人的配偶欄介面上還可以互相談情說愛、叮嚀表關懷，讓小倆口的蜜月期無限延長喔！

古婚禮完整流程

SETP1 男女雙方各解任務取得御賜函。

SETP2 新郎倌買喜餅贈送新娘，新娘分送喜餅與盟友。

SETP3 訂定完婚日期與結婚禮堂、印製喜帖發送盟友＆新郎倌邀請證婚人證婚。

SETP4 舉行婚禮，宴請賓客。

SETP5 贈送新人無限召喚婚戒，發送賓客神秘禮物。

SETP6 新人拋灑彩球與喜糖（拾獲者可換特殊寶物）。

SETP7 禮成，賓客給予新人祝福。

新郎、新娘拜堂～結婚典禮完成！眾賓客開始放煙火慶祝吧！





四大名捕

研究製造所：第三波　　販賣流通所：智冠科技
遊戲類型：角色扮演　　科技需求：未定

預定推出日 2004年4月

在過去的武俠遊戲市場上，所能接觸到的，往往不是金庸大師就是古龍大師的作品所改編的遊戲。經典作品固然精采，卻總也希望有些新的生命加入……現在，武俠遊戲迷終於有了新的選擇—《四大名捕》！這套取材自武壇奇才溫瑞安的著名武俠小說所改編的RPG，會不會比一再翻拍的電視劇更令人深入其境？能不能將武俠遊戲帶入另一個全新的境界？現在就來一探究竟吧！

溫瑞安筆下的新武俠經典

《四大名捕》RPG忠於原著小說的將故事背景設定在北宋末年，奸臣當道，民不聊生的時代。內有四方割據；外有遼夏強敵環伺。諸葛先生為了力挽狂瀾，培養出無情、鐵手、追命、冷血四大高手，希望能藉此剷奸除惡，重振大宋王朝。因而展開了四大名捕一段段闖蕩江湖、緝兇懲惡的精采歷程！遊戲中的劇情皆取材於原著，但有別於小說中人性過於陰暗面的刻畫描寫，遊戲中呈現出的活潑輕鬆氣氛，為《四大名捕》注入一股老少咸宜的新氣象喔！



▲按照宋朝真實地圖為背景



「四大名捕」登場

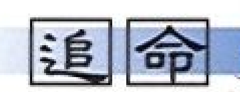
對於七、八年級的玩家來說，四大名捕的故事可能會有點陌生。所以，在進入遊戲前，就從原著小說中的描寫，認識一下幾位遊戲中登場的傳奇俠客吧！

無情

幼年時慘遭滅門之禍，所以由諸葛先生收養，入門最早，故稱大師兄。雖然雙腿被廢，筋脈重創，卻以極大的意志力，練成獨步天下的收發暗器手法，與足以克服行動不便障礙的輕功。性格孤僻，但學問淵博，奇門遁甲、機械技巧，無一不精。別號雖叫“無情”，卻是臉冷心慈，一旦動情，不可自拔。

鐵手

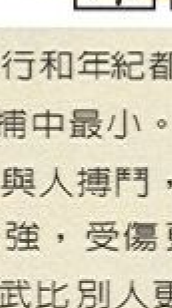
早年已是當地名捕，後來帶藝投師，排名第二。一雙鐵掌刀槍不入，百毒不侵，內力在四人中最為渾厚。為人豪邁坦蕩，溫和有禮，是四大名捕中最具親和力的一人。但顧慮較多，拿得起，放不下，感情沉靜而悠長。



追命



幼時父母雙亡，從此流落江湖，歷經滄桑，因而好借酒澆愁。但酒在他而言亦是武器，含在嘴裏噴射對手，力量奇大，且越醉越強。輕功為四人之首，追蹤術更在天下三名之內。腿法出名，速度快且力大。為人灑脫不羈，不修邊幅。



冷血

排行和年紀都是四大名捕中最小。精於劍法，與人搏鬥，遇強愈強，受傷更勇。習武比別人更迅速快捷，但到達一定境界就不易再提高。對於複雜事務，不善於處理，特別是感情方面的問題。



方青青

西部邊陲萬馬堂堂主的千金，江湖出名俠女，人稱“天山飛燕”。性情潑辣，嫉惡如仇，自幼精通各式鞭法，並自創獨門索魂鞭法。因替代周白宇夫婦追捕楚湘玉，進而與無情相識。在漫長江湖路上，一直是無情的得力紅粉知己。

唐婉兒



唐門掌事，天真不懂世事。在遇到無情以前，從未離過過唐門。對無情有著一種莫名的欽佩和好感而牽扯出一段三角戀情。帶毒的分水刺是她的獨門絕招。

小珍

性格溫順、善良，原是山東人，管家千金。父親為官清正，得罪了上司，身陷牢獄，小珍也因此落入不幸，幸得鐵手想救，從此兩個人結伴行走江湖，並以其所擅長的刀法協助鐵手破案。

諸葛先生



當朝太傅兼趙佶貼身護衛。四大名捕的師父，文武雙全，氣度和藹，從容不迫。武功一招一式平淡無奇卻能驚鬼泣神，已經達到化腐朽為神奇的地步，可稱為武林第一高手。絕招為“驚豔槍法”。

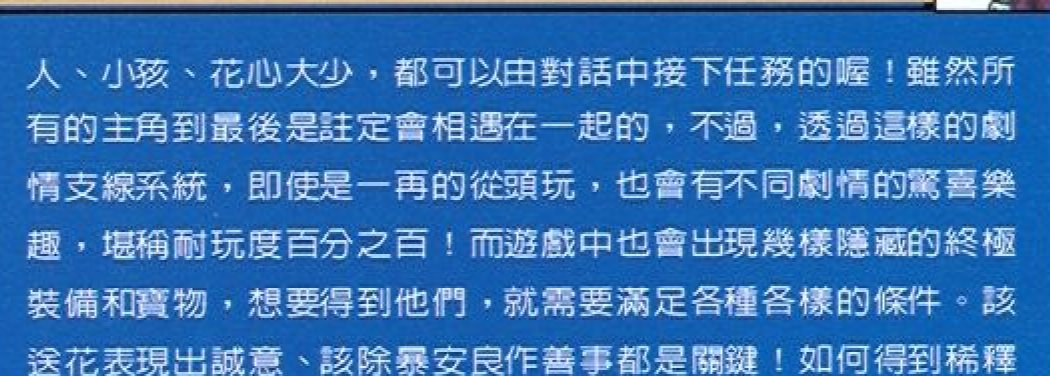
童貫



其人外和而內狡，雖為宦官，實則權同右相。平時裝成完全不懂武功，其實功力頗高，一手“掌心雷”可與諸葛先生一爭高下，是遊戲中的最後關卡大魔王。



▲許多任務都是在與NPC對話後接下的。



豐富的主支線劇情

進入《四大名捕》遊戲後，玩家可選擇由無情或鐵手為主線來進行遊戲。遊戲中不但有上述多個主角貫穿劇情，還設計了許多不同的支線，只要有不同的選擇，劇情發展就會有非常大的差異！而在路上看似漫無目的散步的NPC，也別忘了跟他們對對話！不管是老人、小孩、花心大少，都可以由對話中接下任務的喔！雖然所有的主角到最後是註定會相遇在一起的，不過，透過這樣的劇情支線系統，即使是一再的從頭玩，也會有不同劇情的驚喜樂趣，堪稱耐玩度百分之百！而遊戲中也會出現幾樣隱藏的終極裝備和寶物，想要得到他們，就需要滿足各種各樣的條件。該送花表現出誠意、該除暴安良作善事都是關鍵！如何得到稀釋珍寶，就留給玩家們自己去體會囉！



濃厚中國味的水墨畫風

武俠小說改編不稀奇，古裝背景也不稀奇！《四大名捕》遊戲採用了水墨畫的背景接合方式，創新的中國風令人耳目一新才稀奇喔！而且在畫面細節上的處理也費了很大功夫，當人物移動的時候，甚至能看見頭髮、衣角在隨風飄動呢！遊戲中的配樂也為了結合濃濃的中國風，採用電子和傳統樂器合成配樂。給玩家視覺、聽覺上完全融入武俠天地的深刻感動！





人物成長自己掌握

以往RPG中常見的固定升級模式早就落伍啦！《四大名捕》不設人物固定屬性，每升一級，就會得到影響人物屬性的5個經驗點，利用這些成長點分配，玩家可自由支配到人物基本屬性—「生命」、「內力」、「根骨」、「敏捷」上，直接影響到具體的六項支配屬性。而且，玩家也不需要擔心屬性添加錯誤，遊戲的自我平衡系統可以讓玩家在不慎做出錯誤選擇後，不至使遊戲失衡。下列就將介紹如何分配屬性成長影響，讓玩家可以更得心應手喔，底下將對4項基本人物基本屬性作詳細介紹：



生命



在必要時，肉博攻擊是遊戲繼續進行的關鍵！

將點數分配至「生命」，就可以把生命力提高，戰鬥時生命值一定會有各種不同程度的降低。而且遊戲一開始時，人物的生命值設定不高。所以，在初級要首先提昇的就是生命值，拉大與敵人間的差距。否則一旦生命值降至零點，遊戲就結束啦！另外，生命值也關係到戰鬥中最基礎的普通物理攻擊，雖然只能針對單一敵方。但在內力用盡無法施展招式之時，這可是遊戲得以繼續進行的最關鍵點喔！所以每升一級，記得至少要分配一點加到生命值上！在不足的時候，可以靠一些恢復類的藥品彌補，或在城鎮中找客棧休息也可恢復。

內力



想要以各項華麗的“招式”在戰鬥中更迅速的擊退敵人，就將點數分配至“內力”。因為施展“招式”就必須要借助“內力”！“招式”通常是具有殺傷力的攻擊招數，比物理攻擊對敵人的傷害更強大，有些招式甚至可同時攻擊多個敵人喔！但只要招式一出，內力值就會有一定程度的消耗，一旦降到不能滿足某種招數所需的最低使用數時就無法使用該招數，到時只能傻傻地使用肉搏的物理攻擊，對戰鬥會非常不利。所以提昇也是必要的喔！提昇之後，若不足時也可吃一些補助內力的藥品回復！

根骨

「根骨」一個屬性影響到三項支配屬性，首先是影響到“奇術”，「根骨」數值越高，“奇術”的威力就越大。“奇術”分成殺傷類奇術和回復類奇術兩種。殺傷類奇術主要是使敵人得到更大的傷害，並同時進入特殊狀態（例如中毒）；回復類奇術則是生命值的恢復和戰鬥中死亡狀態的復活。但施展“奇術”，精神值就會有一定程度的消耗，一旦降到不能滿足所需的最低使用數值時，就無法使用該奇術！所以每過完一關，玩家可要記得幫每一個人物做出適當的調整！讓施展“奇術”的自由度更廣！在不足時，也可藉由恢復精神值的藥品回復！

想有更高的攻擊力，請把點數分配至“根骨”！伴隨著級數的升高和搭配不同的武器法寶，將會產生不同的攻擊數值和效果。點數分配越高力量越強！想有更高的防禦力，也是要將點數分配至“根骨”！防禦力為角色的基本防禦值加上防禦屬性的總和。想要挨打時不那麼痛，就不能忘記這一項喔！



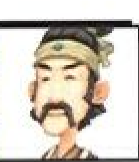
升級後玩家可自由添加屬性，分配點數。

敏捷

敏捷將會影響到速度這一數值，而速度則會影響到戰鬥中角色的行動速度以及反應，也就是說與戰鬥中下達命令的時間快慢有直接影響！所以若將速度值提高，下達攻擊命令就會較快產生效果。反之，白白挨打的機會就會增加！也是不可忽略的一環。



時機控制盡其在我



《四大名捕》遊戲採取的是半即時的戰鬥方式，也就是在戰鬥過程中敵我雙方的攻擊順序是按照速度值來控制的。當輪到玩家人物行動的時候，畫面會自動彈出攻擊選擇功能表，使遊戲進入暫停狀態。共有下列五種選項供玩家選擇，玩家在行動完畢後，遊戲才會恢復即時制。也許有玩家認為這樣的系統不夠流暢，但其實此系統可給予玩家充分的考慮時間，來評估角色當時的體力、裝備是否充足等等各種狀況，做出最佳的戰略決定：

※攻擊：雖然只是單一貼身肉博攻擊，但在聚氣後也可成為大絕招喔！

※招式：可同時對付多個敵人，而且劇中每個角色的招數也都有等級劃分，在累積到一定的使用次數時，等級即會上升，增加對敵人的更大傷害。

※奇術：分成殺傷類和回復類兩種，除了在戰鬥中能帶給敵人更大的傷害外，隊友彼此使用回復類奇術幫助恢復體力，來牽制敵人，也是非常重要的致勝關鍵喔！

※防禦：對敵人的攻擊進行防禦，會增加5％的防禦力和回復5點精神值。

※道具：在戰鬥中體力、內力、精神不足時，就可趕緊使用各項道具來幫助恢復，換取再次出擊的力量，獲得最終的勝利。



華麗的奇術往往有出乎意料的驚奇！





半即時戰鬥系統可讓玩家在考量後再出擊！



只要常使用，一樣打出石破天驚的效果！

絕招可是會越練越強

一般的遊戲都是越往後段，習得的武功招式就越強。《四大名捕》就要突破這個傳統！只要使用次數夠頻繁，即使是最初級的武功，待等級夠高了以後，也是可以打出驚人的效果喔！人物的武功選擇不再只是一條單線發展，先前辛苦勤練的招式不會就此被取代！而是根據玩家的喜好自由成長，覺得哪個招式漂亮好用就常用哪個，更擴展了遊戲的自由度！



四大屬性波此相生相剋

《四大名捕》遊戲中引入了風、土、水、火四大屬性，彼此相生相剋，並和人物屬性以及武功屬性皆相關！再加上毒、冰、封、攝、弱、亂、定、吸、禦、奮、疾、怒等大量狀態屬性，要如何精確地判斷出敵人的隱藏屬性，有效地防範和破解不良狀態，選擇相應之道，並利用它們攻擊敵方，將是戰鬥中勝利的關鍵，也是對玩家一大鬥智又鬥力的考驗喔！



毒蠍是什麼屬性？玩家可要花點腦筋判斷喔！



復活：秦殤前傳



研究製造所：目標軟件　販賣流通所：Atari 英寶格
遊戲類型：動作角色扮演　科技需求：PII300、128MB RAM

預定推出日
2004年
5月

《秦殤》！？也許大家都沒有什麼印象，其實它就是當初第三波於2002年代理的《復秦記》，當初這款大陸製作的遊戲雖然畫面不怎樣，不過憑藉著流暢的ARPG架構加上豐富的背景故事，還頗受玩家好評的，如今目標軟件再接再厲，發表了《秦殤》的續作－《復活：秦殤前傳》，希望能夠再一次帶給玩家屬於我們中國人的RPG。

東方世界 特有的設定

遊戲的故事背景在述說千年以前的一場神之戰，人類和神之間的戰爭越演越烈，許多天上的神器和地上的英雄紛紛出現在亂世當中，玩家則扮演其中一位英雄來加入戰局。如果說魔法是國外遊戲常用的法術設定，那麼五行道術就是東方世界專用的設定了，在相同類型的動作遊戲當中，往往都是國外製作公司製作的遊戲，玩加在遊戲裡可以使用各種魔法、技能等等，然而在《復活》當中，玩家必須了解五行相生相剋的關係，遊戲裡的魔法就是這些五行關係，這五行分別為「金、木、水、火、土」，一般來說均為金剋木、木剋土、土剋水、水剋火、火剋金的排列方式，在命運的遊戲中，五行的關係貫穿了整個遊戲的進行，從玩家的技能、屬性、裝備等等，全部都和五行息息相關，利用五行的相剋系統，可以讓玩家在運用屬性武器時，加深對敵人的傷害，當然，利用相生的的系統，也會讓玩家增加對敵人屬性的防禦能力，所以熟悉這五行關係在遊戲中就變得相當重要囉！

除了五行系統之外，遊戲當中的場景、武器、怪物等，都是中國風味特色十足，刀、劍、槍、戟就不用說了，遊戲裡的場景也都穿梭在廢棄的中國寺廟，或是登上佈滿雲海的森林茂地，到處可見製作公司的用心，讓玩家能完全從國外的動作遊戲當中跳脫出來，連遊戲的怪物大部分都是中國古代的妖怪等等，絕對讓玩家有不一樣的樂趣！

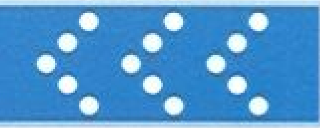
東方味十足的ARPG



有點Diablo的感覺……汗

升級後 可自由分配五行屬性

之前提到的五行系統當中，最受影響的就是角色技能了，遊戲裡的每個角色技能都和五行息息相關，以人物屬性來說，「金」代表了角色的攻擊力、相等於「力量」、「木」代表角色的體力，可以增加體力上限和恢復速度，相等於「體質」、「水」代表著角色的精神能力，可以增加法力的上限和恢復速度，相等於「智慧」、「火」代表了角色的迴避和命中率，相等於「敏捷」、而「土」則代表角色的防禦力，當玩家升級時，可以藉由增加五行的點數來強化自己的角色，而且遊戲當中的任何防具、武器等等，都需要五行屬性中的某一些屬性達成才可以使用，還有相當多的飾品和會增加五行屬性的特殊道具等著玩家去發掘喔！



五大主角暨職業介紹

遊戲當中的職業纏繞在五大主角身上，這五大主角的職業各有不同，從法師到戰士、祭司通通都有，所使用的武器和防具當然也是充滿了中國風味囉！



藍薇

職業：巫師

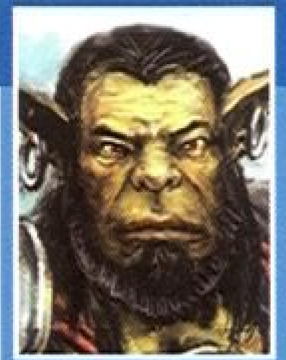
年齡：18、性別：女

藍薇在與世隔絕的落霞村長大，百越人天生的純樸善良是她最根本的氣質。藍薇從小聰穎過人，悟性奇高，因而也不肯吃苦，喜歡偷懶耍賴，嚴格的父親自然不會放任她，可是她每次都能蒙混過關。大家對她的寵愛使她任性大膽，常常自作主張，甚至搞一些惡作劇，弄得人哭笑不得。每次學到新的法術，藍薇總要把一起長大的夥伴－阿瓦當做試驗品，也經常因此被父親責罵。藍薇雖然從小就聽族人說中原各國的人很壞，就是因為秦國人的入侵，才使母親早早去世，但卻沒有親眼見過中原人，並不像其他族人那樣心中對敵人充滿仇恨。



職業特點

藍薇的職業是百越的巫師。在戰鬥時使用遠古的咒語和舞蹈，激發五行魔法。藍薇擅長木系和火系魔法，以及詛咒法術。火系魔法具有強大的殺傷力，而木系魔法在給敵人帶來生命傷害的同時，還會附加減速、中毒等不良狀態。詛咒法術則可以讓在瞬間讓眾多敵人喪失戰鬥的能力。



梁虎

職業：獸人戰士

年齡：26、性別：男

梁虎小時候身材弱小，在獸人族這個崇尚力量的種族裏，他倍受冷落，所以他從小好勝心極強，一次他與人打賭，約定輸了的就從懸崖跳下去，本來是少年的戲言，但是他輸了之後竟真的守諾跳下了懸崖。獸人驚人的忍耐力使他活了下來。他流落到中原，與衆不同的外表使他倍受歧視。來到落霞村後，這裏的人並未因他的相貌醜怪就討厭他，藍薇更是把他當做親哥哥一樣，於是他就在落霞村住了下來，也像保護自己的妹妹一樣保護著藍薇。雖然他的話不多，但偶爾的隻言片語中也充滿了對藍薇關愛。

職業特點

獸人戰士擁有強壯的體魄，他們使用的武器雖然速度較慢，但是威力強大。投石、爆破等技能具有中程攻擊距離，甚至面積攻擊力。與生俱來的獸人天性使他可以在戰鬥中進入發狂的狀態，這時梁虎的殺傷力是非常恐怖的。由於天生具有較高的生命力和體質，因此梁虎非常適合扮演肉盾的角色，以自己強壯的身體吸引敵人的注意，同時為法師施展強大的法術爭取時間。



岩洪

職業：祭司

年齡：24、性別：男

岩洪的父親岩博是西百越的大首領，在秦軍入侵時，岩博率領族人拼死抵抗，不幸陣亡。被族人視為叛徒的岩鵬在危急時刻救下了侄子的岩洪，並傳授他他召喚術防身。岩鵬帶著岩洪四處流浪，在藍雄等人被秦軍圍困時，出手援助，並把岩洪託付給了藍雄。岩洪被藍雄收做徒弟，在落霞村住了下來。岩洪也像其他百越人一樣的善良，但是他的經歷使他對親人、對民族的愛越來越深，對秦人的仇恨也越來越強。少年時的流浪生活使岩洪變得沉默並且孤傲，但是挫折使他變得更加堅強和剛毅。岩洪本來是個感情豐富的人，他與藍薇一樣也有一顆火熱善良的心，但是他害怕再受到傷害，所以在別人面前總是築起一道高牆，只有藍薇能夠瞭解他的苦痛，他的心也只為藍薇敞開。

職業特點

岩洪的職業是一名祭司。祭司是人與神溝通的橋樑，能夠借助神的意志給予人們精神的力量，這種力量不但可以幫助別人，甚至可以用來召喚上古的野獸。祭司本身的攻擊能力非常弱，但他的輔助魔法以及治療魔法在組隊作戰中的地位都是不可取代的。另外還可以召喚各種各樣的怪獸協助作戰。

彩欣

職業：刀客
年齡：22、性別：女

彩欣的父親本是秦國的一名普通士卒，在戰鬥中受重傷，被彩欣的母親所救，兩人日久生情，結為夫婦，但族人的反對使他們被迫分離，父親逃亡，母親病故。多年來，彩欣就在族人的偏見和不信任中長大。彩欣生活在距離中原邊界很近的巨靈村，就在藍薇一行人來到的前一天，她的家鄉遭到了秦軍的進攻，彩欣和藍薇等人一起擊退了敵軍，得到了族人的信任。彩欣決定加入藍薇的隊伍，順便探詢父親的下落。

彩欣善解人意的性格來源於母親和桔阿姨，她並不贊同岩洪和藍薇等人對秦人的偏見，但也從不直接說教對方，而是用一種讓人無法拒絕的口氣說服岩洪和藍薇去幫助他們所敵對的人，讓他們瞭解人與人之間最真實的情感。



職業特點

彩欣的職業是刀客。雙手持刀的刀客非常重視武器的運用，通過研習招式可以將不同的攻擊技能組合在一起，形成千變萬化的攻擊套路，把武器的威力發揮到及至。由於身材的限制，彩欣只能使用較為輕巧的短刀，但這絲毫不影響她發揮出強大的攻擊力。配合上靈巧的步伐，她可以在任何時刻從任何角度給敵人以致命的一擊。

蓋聶



職業：遊俠
年齡：35、性別：男

蓋聶是居住在榆次的隱士，數年前曾跟隨趙國大將李牧共抗秦軍，其時秦軍勢力強大，但是只要有大將李牧在，秦軍仍然不敢輕易出擊。蓋聶曾隨李牧幾次抗秦，早把生死置之度外，但是沒想到趙王輕信讒言，使人擊殺李牧奪回兵權，結果趙國一舉而滅。忠臣李牧之死使蓋聶心灰意冷，與妻子逃到榆次隱居。沒過多久，他收到荊柯託人帶來的密信，請他一同去刺殺秦王嬴政，但妻子有孕在身，使他左右為難。在妻子的勸說下，他決定接收荊柯的邀請。但就在此時，跟蹤信使突然而至的秦兵殺害了他的妻子。在蓋聶寡不敵衆，岌岌可危之際，途經榆次的藍薇等人出手搭救了他。在藍薇等人的激勵下，蓋聶踏上了尋找補天石、復活反秦義士的征途。

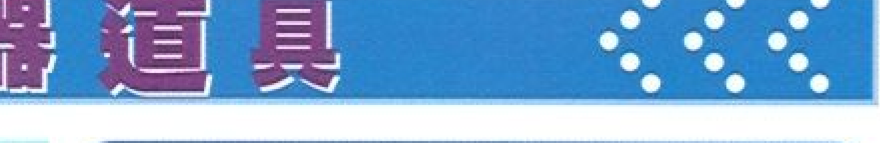
職業特點

蓋聶的職業是遊俠。作為一名長年習劍的俠客，勻稱的體形和筆直的長劍都表現出自然和諧的陽剛之美。遊俠非常重視自身經絡氣息的運轉，靠激發潛能發揮強大的力量，使自身受到的傷害減到最低。戰國時期的遊俠受到墨家文化的影響，不僅強調個人的強大實力，而且非常重視協助同伴進行戰鬥，因此蓋聶也擁有很多輔助性的技能。

找尋秘笈來修習隱藏技能

除了五行中的任何一個屬性都有專屬技能可以學習之外，其他法術以外的技能，還包括了體術、咒術、劍術、刀術等等，每一個角色所會的特殊技能都不一樣，這些技能除了主角們本身就會的基本技能，也有相當多需要利用各種武學秘笈才能習得的技能，玩家必須多次進出詭異的地底廢墟或是怪物身上得到秘笈，除了靠打寶來習得的技能，遊戲裡的許多NPC也會在玩家完成了某個任務和事件後，和他對話習得隱藏的技能，所以除了打寶，玩家還必須努力將這些技能弄到手才能以一擋百喔！

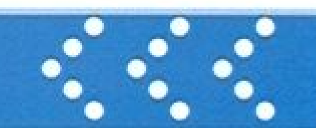
各種多采多姿的武器道具



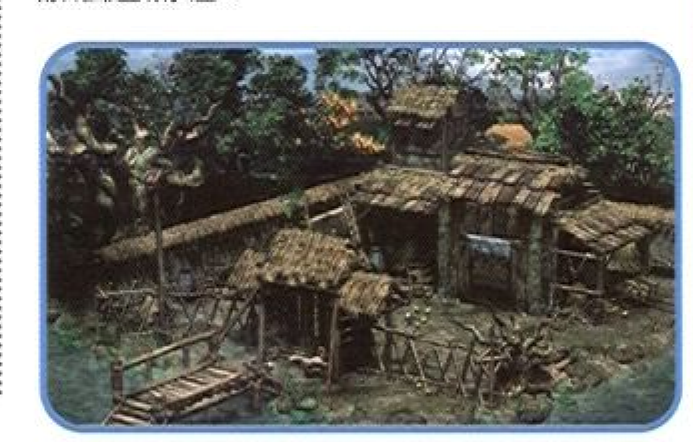
在同樣類型的動作遊戲當中，最讓玩家努力的目標除了破關了解劇情之外，賺取遊戲當中的神兵利器和稀世珍寶也是最大的目的，這也就是一般人通稱的「打寶」，在《復活》裡，也有許多神秘的武器和道具等讓玩家來發現，除了多樣化的武器搭配之外，每種武器也有不一樣的五行屬性，玩家可以任意的增加這些五行屬性，當然，想增加這些屬性也得消耗某些特殊的道具，除了增加不一樣的屬性之外，因為五行屬性的影響，每一種武器在戰鬥中也會吸取經驗值，讓武器自己本身升 級，升級之後的武器也會多不一樣的攻擊能力和攻擊力，除了一般的武器或防具，也有整套的套裝防具武器，當玩家穿著一整套的套裝防具武器時，外表炫麗就不用說了，還會額外增加本身的屬性能力，如果還讓這些套裝武器防具升級，對玩家的戰鬥就更如虎添翼囉！


有各種奇兵利器供玩家裝備使用

夥伴 由高智能AI控管



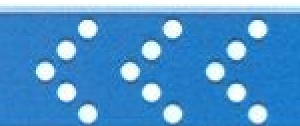
當玩家在進行遊戲時，在後期找到夥伴後，基本上其他的夥伴都是電腦代為控制，玩家下了指令之後其他的隊友就會自己使用攻擊或是法術等等，不過還好電腦控制的AI還頗高，所以不會讓玩家還得傷腦筋照顧他們，利用隊伍每個英雄角色的特色來控制隊伍，才會讓遊戲輕鬆許多，畢竟玩家無法同時操縱角色使用補血或是法術攻擊等等，下完正確的指令讓電腦控制同時戰鬥，才有辦法過關喔！





除了玩家本身操縱1隻角色外，其他都是由電腦控管

可以收集材料打造特殊武器

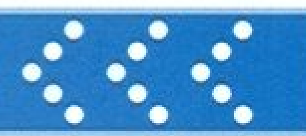


除了靠打寶所賺到的武器和防具之外，遊戲裡還可以利用「打造」來製作各種不一樣的物品，打造這些道具都需要各種不一樣的材料，越高等級的道具所需要的材料也會越多、越特殊，除了製作道具之外，玩家也能把武器拿來變換屬性和升級，而製作武器升級的道具就更艱難囉！因為在武器被打造過後，能力通常都會大大的提昇，所以除了打寶之外，另外的選擇就是搜尋稀有材料來升級或製造各種不一樣的道具和武器，除了製作道具，也有煉丹系統，在地城的怪物或寶相當中都會有相當多製作材料，玩家可以把收集來的材料鍊製成藥水來補充自己的體力，或是把特殊材料合成武器，總之合成系統的變化相當多種喔！



玩家可以打造出更好的武器

極為流暢的動作遊戲

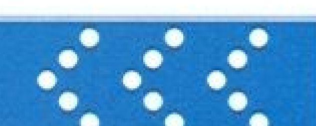


除了遊戲的背景製作細緻充滿中國風之外，一般動作遊戲最大的缺陷就是僵硬的人物動作，而《復活》可不會這樣，當玩家在進行《復活》之時，你會發現人物或是怪物的動作將不再像其他遊戲一樣，死板的走路方式或是跑步會持續定格的感覺，這些小瑕疵在《復活》當中絕對不會出現，當你使用法術或是戰士時，你會看到畫面上相當流暢的連續動作，法師使用法術、戰士衝向敵人作戰，高品質的畫面表現保證會讓玩家熱血沸騰！而配合上刺激的戰鬥畫面，遊戲的音樂也是做的相當完美，古色古香的中國風，這些音樂都會在玩家戰鬥狀態或回到村莊時改變，但是不管如何，即使是刺激的戰鬥音樂，還是以蕭或琴來當作配樂，如此可見製作公司的用心，從裡到外都是真正充滿中國風味的動作遊戲喔！



流暢的動作表現

多種不一樣的結局模式



遊戲另外一個特色就是故事劇情，基本上《復活》的故事劇情寫的相當完整，因為遊戲當中穿插了相當多的支線任務，這些支線任務大部分都和主線任務相關，而許多支線任務都會影響主線任務的發展，讓最後的故事有相當多種不一樣的結局，除了支線任務的影響之外，當玩家在和NPC說話時，也會有不一樣的選項，而依照玩家喜好所選擇的選項也會影響故事的主要發展，除此之外，每個NPC的對話總包含了一些大大小小的任務，玩家也可以選擇進行任務或是不理會，有時候某些任務會進入回憶模式，而玩家也會轉換成控制回憶模式裡的另一個主角來進行任務。總而言之，最後的結局大部分都是玩家的喜好選擇所出現的，其中還有一些不一樣的特殊結局等待玩家來發掘！



依選擇不同會產生不同的結局

Beyond Divinity

研究製造所：LARIAN STUDIOS 販賣流通所：未定
遊戲類型：角色扮演 科技需求：未定

預定推出日 2004年 4月

曾經玩過《神喻》(Divine Divinity)的玩家，想必對於這款新鮮面世的遊戲不感陌生，尤其是風格極端酷似的遊戲畫面，以及系出同門的操作系統，眼尖的玩家當有似曾相識的感覺。這一款預計在2004年四月正式出片的《Beyond Divinity》，正是由製作《神喻》的LARIAN STUDIOS繼續延用改良過的《神喻》架構所精心製作的，但若指說是《神喻》的續篇，則恐怕有失之偏頗之虞，畢竟從遊戲各個環節的表現來看，她都應該享有獨立作品的應有尊重。

正邪聯手 締造雙贏

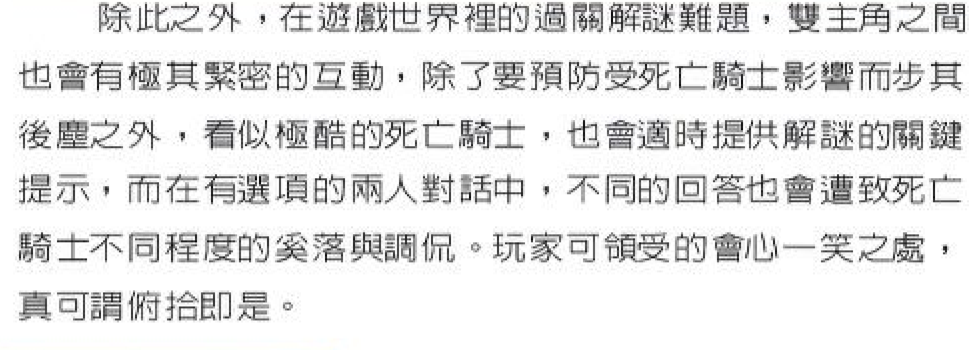
遊戲的故事背景設定在中古世紀的奇幻世界，主角是一名與老芋仔同樣正氣凜然，且信奉真神的正義戰士，在一次對抗邪惡部族的戰役中，不幸遭勢力強大的惡魔所擒。在惡魔的巢穴被囚一段時間後，他的命運卻因緣際會地與一名死亡騎士牽扯在一起，不管他願不願意，在此後的搗毀魔穴、誅殺惡魔、解除魔咒等重大使命過程中，他已註定被迫要與死亡騎士相互扶持、同生共死，以求解脫禁錮全人類的枷鎖。


重溫《神喻》的法術效果


《神喻》的NPC對話系統

世人對相仿的遊戲劇情印象，素來是正邪不兩立的，但這款遊戲卻大膽地將兩股本質不同的力量栓在一起；為了抵禦共同的敵人，暫時化敵為友也是權宜之計，這也正是這款遊戲出奇制勝之所在。雙主角的設計方式，儼然使遊戲內涵豐富不少，同時也大幅度提昇遊戲的可玩度；但也考驗著玩家經營主角的遊戲智慧。既然是生命共同體，冒險旅程中所獲取的所有資源，自然也得雨露均霑才行，非但打地鋪得同”地”共枕；武器裝備得互通有無；攻擊敵人得併肩作戰；即連陣亡也會”牽拖”一塊兒死的！

除此之外，在遊戲世界裡的過關解謎難題，雙主角之間也會有極其緊密的互動，除了要預防受死亡騎士影響而步其後塵之外，看似極酷的死亡騎士，也會適時提供解謎的關鍵提示，而在有選項的兩人對話中，不同的回答也會遭致死亡騎士不同程度的奚落與調侃。玩家可領受的會心一笑之處，真可謂俯拾即是。

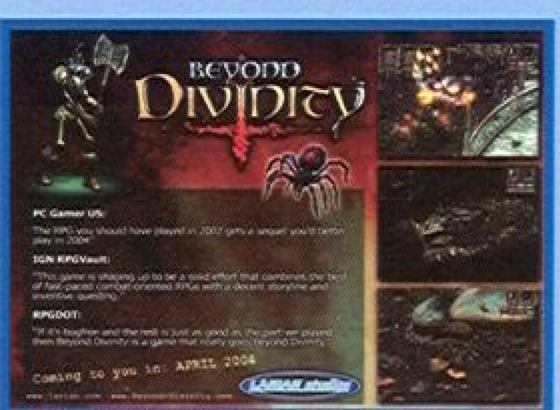








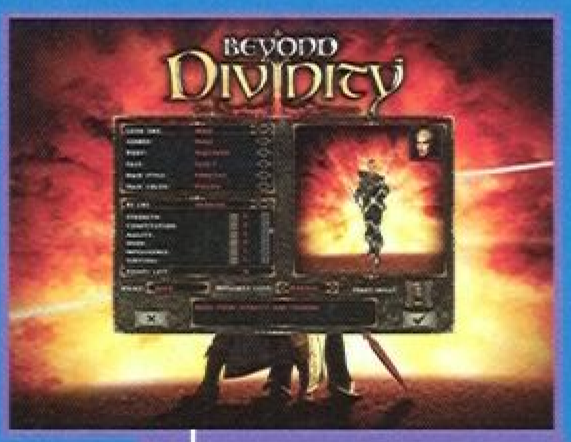

聽從提示有助於解謎





主線莊嚴 支線俏皮

《Beyond Divinity》提供了一個自由度極其寬廣的遊戲世界，主角的發展路線極少設限，同時亦無嚴格的人物類型劃分，設計手法已打破角色扮演遊戲益形模式化的趨勢。進行遊戲之初，玩家可由多名備胎角色中物色主角人物，而職種只初分為戰士、法師和倖存者三類，人物升級後的技能學習，並無嚴格的職種限制，可任由玩家隨心所欲的多元發展。包括水、火、地、風四系法術，以及開鎖、解除陷阱、佈設陷阱、修理、煉金術、改造裝備等等不一而足的各式技能，其總數竟高達近三百種之多，玩家可要面臨取捨兩難的局面了。



精挑細選個英雄吧



升級所能學習的法術

在這個遭受詛咒的龐大冒險世界裡，多達七個種族的敵人與怪物種類有150多種；武器裝備與物品道具則有300多項；主線與支線任務共計超過300多個；而分佈在遊戲世界中的NPC亦多達600多位。劇情編排除了既定的主線任務以外，遊戲引擎更加入自動隨機生成系統，亦即隨機製造出一些簡易的旁支劇情，或是具有關鍵性的人物，或是協助；或是阻撓，因為是隨機產生，所以冒險旅程的刺激性倍增。





所有NPC都有自主性的



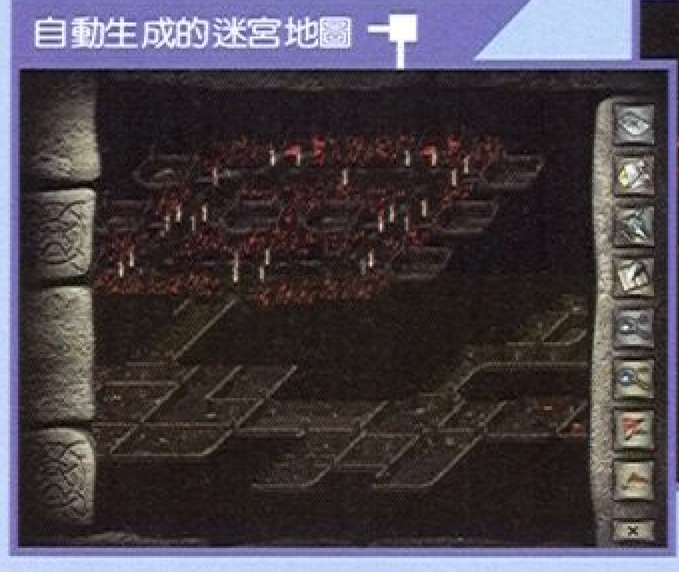
長相可愛逗趣的怪物

除了主線任務以外，穿插其間的林林總總旁支劇情，其性質與過關方式皆各不同。有些得花上大量腦力思考、參研；有些可僅憑武力蠻幹；有些需往返長途跋涉；有些需考驗速度及反應能力；有些則僅是舉手之勞而已。在與各式各樣的NPC人物互動關係上，與真實世界的「一樣米養百樣人」極其神似，有的是忠厚老實的提供協助；有的是盛意拳拳的請求幫忙；有的是百般刁難的拉抬姿態；有的則是八竿子打不出一個響屁來…有的怪物還會搶在動手之前，先行告饒離開呢！至於解謎的方式，則是極為多樣化，其中亦不乏毫無限制者，玩家可握有絕對的主控權。

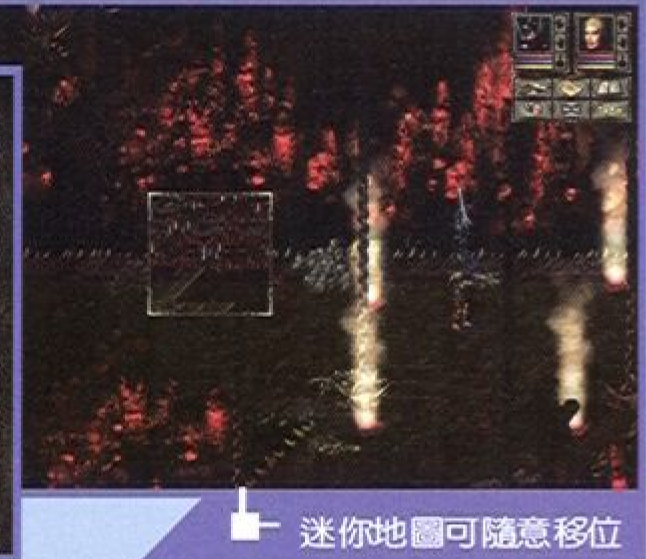


連骷髏頭都可以對話

玩過《暗黑破壞神》的玩家，對於該款遊戲隨機生成的迷宮應是印象深刻，這款遊戲同樣是採迷宮地圖隨機生成的方式，多次的重玩遊戲，自然可探勘完全不同的新領域。超過兩萬個遊戲畫面所構築的可觀場景，地形風格俱各不同，從地牢到城堡、沼澤到森林、湖泊到平原等，但凡真實世界所能眼見的，遊戲大概都已涵括齊全了。豐富而多變的龐大遊戲場景，已可顯見這款遊戲的耐玩度，絕對是值得玩家期待的。



自動生成的迷宮地圖



迷你地圖可隨意移位



與怪物的互動極鮮活

操作簡便 介面鮮活

遊戲的操作介面顯然也有長足的改進，固定顯示的人物狀態介面，已由《神喻》橫跨在螢幕下方的長條型方式，改為縮小掛在螢幕右上方的方塊模式，視野確實有豁然開朗的感覺。其餘如自動顯示的小地圖、道具裝備、技能等介面，亦都有快速鍵可及時切換，並可任意移動顯示位置，顯得相當聰明伶俐的。



伸縮移動自如的介面



介面全都關閉也成

詳細記載冒險歷程的日誌系統，在這款遊戲中佔有舉足輕重的地位。內含「地圖」頁面可縮放、標記；「任務」頁面簡要記載名稱與內容；「戰利品」頁面詳細載明誅殺的敵人和怪物各項屬性；「談話」頁面則摘要記錄談話的對象與時間。除了隨時提供查閱之外，簡直就是見證一位英雄(或是惡魔)誕生的過程。如此"舉證歷歷"的身世背景，真是教人想"賴"也賴不掉的。



完成與待辦的任務區隔



真是賴不掉的鐵證

物品道具系統在遊戲豐富的內容映襯之下，相對也凸顯其獨到的一面。道具介面除了本份的物品道具以外，事實上已包羅了人物主要屬性的狀態，以及武器防具的裝備欄位。居主導地位的道具欄，設計有小按鍵可將"包山包海"的道具依武器、防具、藥劑、雜項等分門別類歸位，極輕易就可坐收"堅壁清野"的效果。但若全將小按鍵開啓，則眼前出現的將會是雜亂到不行的畫面，只不過，自己看了會很爽快就是。



未經整理的凌亂道具

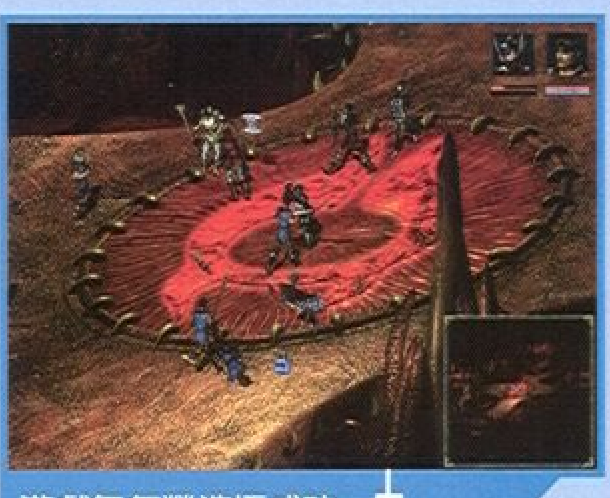
聲效傑出 法術卓著

這款遊戲的試玩版本所開放的場景有限，故而大範圍的超炫法術效果尚無緣親見，但由官方網站所釋出的遊戲圖片以觀，遊戲主角在正式版本裡所能運用的法術之聲光效果，必是值得玩家期待的。僅就試玩版區區兩三個施展法術的效果看來，其所能帶給玩家的光彩絢麗、強力震撼之感受，想必是無庸置疑的。



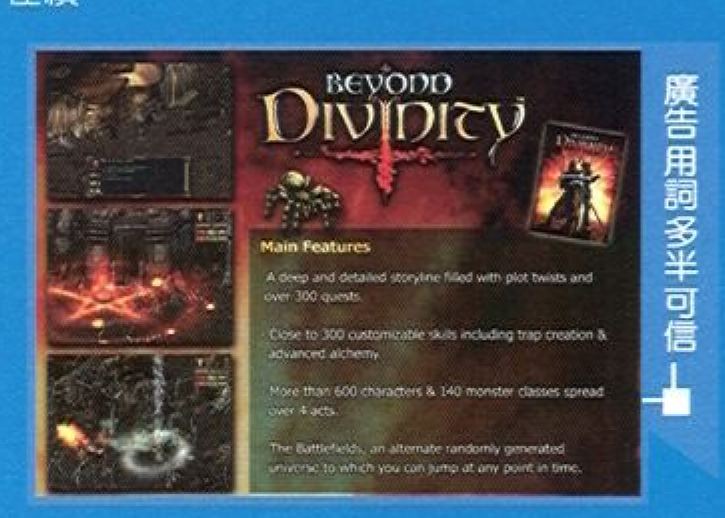
效果極為突出的法術

《Beyond Divinity》之所以值得玩家期待的另一要因，在於遊戲配有全程的語音，對於莘莘學子而言，玩遊戲之餘，可又多了一個加強訓練英文聽力的機會了。此外，遊戲的音效也有水準以上的表現，搭配遊戲整體所呈現的詭秘、暗黑氣氛，必當有相得益彰的一番評價。



遊戲氣氛營造極成功

說到這款遊戲的音樂製作人，那可是大有來頭的。玩家若是對於《神喻》的背景音樂記憶猶新，且有相當好感的話，或許仍記得《神喻》的音樂製作人Kirill Pokrovsky，曾經就以該款遊戲音樂作品，獲得2002年「gamespot」的最佳遊戲音樂提名；且於同年以同樣作品榮獲「IGN」遊戲音樂傑出貢獻獎。此番再度重金(純屬臆測，不可考)禮聘大師跨刀演出，必將為這款實力本已不弱的遊戲錦上添花，再締佳績。



廣告用詞多半可信

任務場景 隨機生成

《Beyond Divinity》雖然延用《神喻》的遊戲引擎，但其實已做了相當幅度的改良與增強，除了完全支援最新版的DirectX9以外，遊戲中的所有NPC與怪物造型，全改以真3D顯示，包括行走、奔跑、跳躍、轉身、攻擊等動作，皆有精心刻劃的靈巧度；裝備不同的武器或防具，也會及時反應在角色身上；因所持武器種類之不同，角色的身段和姿勢，更會有相對應的改變。尤有甚者，角色更加入了不確定性的”情感因子”，在彼此互動間，會導致人物表達心中的不滿或是好感，甚至還會玩親親呢！另如全部的場景地圖皆採無接縫方式呈現，探險其間，將可更輕易感受到龐大遊戲場景所帶來的悸動。


角色動作靈巧迅捷

更換裝備會即時顯示

遊戲場景雖然不是採全3D的方式呈現，但因滑鼠所到之處，道具皆有名稱的顯示，玩家絕不至發生遺漏重要道具的遺憾。且因藏有物品的容器亦有清晰可辨的文字顯示，更可免玩家逐一揮砍究竟而致武器耗損。在這款遊戲中，任何武器和防具都是有使用極限的，相形之下，”修理”技能的重要性，也就不言可喻了。


類似的提示字條很多

遊戲引擎的改良也使人物的操控方式全然改觀，玩家可依實際情況，因地制宜改變人物的控制模式。雙主角的行動可選擇同步，亦可隨時令任一人原地不動，針對特定動作，更可任意在雙主角間隨時切換。戰鬥時，下達集體應戰指令後，也可選取單人進行法術攻擊，或是打開物品欄適時補充恢復劑，遇有危急情況，自然也可令瀕死的一方遠離現場暫避。老孖仔不免再要嘮叨一句，主控權絕對是握在玩家手裡的。


可視情況單人行動

迷宮場景內鉅細靡遺的物品道具，都與玩家產生了極為密切的良好互動。包括椅子、木桶、箱子等都可以移動，或是破壞也成；任何想納為己有的東西都可如願地塞入背包，只要重量不超出負荷就行；任何不用的道具亦可隨時隨地丟棄，後悔的話還可撿回；早已罹難的敵人身上多半有東西可撿，如果是武器防具，在主角身上裝備已破損的情況下，將會自動更換的；看似不起眼的廢棄物裡，可能暗藏有指點迷津的關鍵字條；遇有床舖或草堆，還可就地睡上一覺以恢復生命與法力值，只要隨身備有必要的食物即可…玩家在迷宮內必得展開地毯式的搜索，因為迷宮場景的設計，實在是太逼近事實了。


詳細搜索極其重要

各方看好 眾所矚目

挾帶嶄新體驗的戰鬥系統，充滿驚喜的隨機任務生成系統，以及隨機產生的迷宮系統等，這款遊戲的來勢洶洶，已然展現出不容輕忽的實力，無怪乎諸多國外網站慧眼獨具，早已紛紛將之譽為2004年最值得期待的角色扮演遊戲。在單機遊戲陷於低迷狀態的今日看來，這款遊戲的問世，自當有注入強心針的功效。


施展法術效果之一


施展法術效果之二

新幻想空間

(Leisure Suit Larry：Magna Gum Laude)



- 研究製造所：High Voltage Software
- 販賣流通所：未定
- 遊戲類型：冒險兼動作遊戲
- 科技需求：未定

預定推出日 2004年10月

在1980年代末期，Sierra推出了一連串的冒險遊戲，奠定了其冒險遊戲的地位，其中有一款以成人對話的幽默為主題的限制級冒險遊戲，其名稱為《幻想空間》(Leisure Suit Larry)，欲罷不能地推出了7代的作品（其中沒有4代……怪），但自從1996年推出第7代以後就隨著冒險遊戲的沒落而銷聲匿跡，如今，全新的《新幻想空間》(Leisure Suit Larry：Magna Gum Laude，暫譯）終於即將上市！

備註：本遊戲多少有點18禁的成分在裡面，未成年的小朋友請成年後再來玩啊……

全新Larry爆笑登場

相較於動作遊戲而言，圖形冒險遊戲通常都相當乏味。基本上，你扮演某一位角色，必須以非暴力的手段解決一件神秘的事，或者完成某一個目標。所謂非暴力的手段一般都包括和重要的角色談話與解決謎題。但在《幻想空間》(Leisure Suit Larry)系列中，它不一樣的地方是遊戲帶著點低級幽默感，而且故事的主人翁是一位孤獨的失敗者－Larry。睽違多年後，這位老兄即將派出他的姪子再度把爆笑帶給大家。Vivendi Universal Games去年年底宣佈在將2004年底推出暢銷典經級冒險遊戲《幻想空間》的最新續集－《新幻想空間》(Leisure Suit Larry：Magna Gum Laude，暫譯)，它是由High Voltage Software所開發。第一代《幻想空間》於1987年推出，當時是電視遊樂器版當道的時代，遊戲名稱是The Land of the Lounge Lizsrds，它是該系列遊戲七套裡的第一套。自從第一代遊戲開始，《幻想空間》系列遊戲已在全球賣出超過三千五百萬套，許多玩家也將該遊戲視為收藏品。



這一代主角是歷代主角的姪子





最新一代《幻想空間》圖像將採3D構圖

全新3D冒險遊戲



Vivendi Universal Games北美區執行長Luc Vanhal表示：「多年來，玩家要求我們創造另一個《幻想空間》系列遊戲，我很高興終於能透露該系列即將誕生最新一代的遊戲，它將在受歡迎的電腦遊戲平台上發行，並且會將《幻想空間》的遊戲經驗讓電視遊戲器Play Station 2和XBox的玩家也能體驗。」該公司的行銷人員O' Neil也表示：「我們已抓到了原系列遊戲的風格與感覺，然而，說到幽默和前所未見的視覺表現，以及作品內所結合的全部遊戲成份，我們敢斷言這套新遊戲無論是資深玩家或新玩家都會喜愛。」從已公佈的遊戲宣傳片來看，《新幻想空間》將採用第三人稱後背式視角，讓Larry在3D世界中探索周圍的環境，並和各種不同的角色互動，玩家有時候還得幫Larry解決他所惹上的麻煩。

小Larry展開真愛旅程

遊戲的主人是Larry Lovage，他是Walnut Logg社區大學的六年級生，也是來自原系列遊戲主角Larry Laffer的姪子。或許有些舊玩家對遊戲的主角不是Larry Laffer，而是Larry Lovage感到有些失望，但之所以會做這樣的安排是推測是為了有別於昔日Larry Laffer的角色，藉由性格與背景上些微的不同，讓新主角能為該系列遊戲未來的新作品開啓數道可能之門。據說，Larry Laffer仍會再新遊戲裡軋一角，但在那種情況下出現，目前仍未確定。話說小Larry本人，他在大學裡是一個可憐的失敗者，大部份的時間都待在宿舍裡，偶爾才有千載難逢的機會和女孩到校園內散步。在聽到一個電視實境約會節目訪問大學校園時，他下定決心要振作，並且要成為贏家。在遊戲的過程中，Larry展開追求真愛的旅程，但不一會後就發覺事情通常是計劃趕不上變化。



遊戲以大學週邊環境為遊戲背景


Larry的五短身材令人發噱

五短身材十分有喜感

Larry在遊戲中能夠在校園和周周的城市裡逛，包括酒吧和夜總會等地，藉此試著去撫平孤寂的心，並找機會去接近15位美女。在Larry的整個旅程中充滿次情節（subplot）的安排，而陳鋪良好的主劇情將一步一步地引導玩家達成遊戲的主要目標。整套遊戲的構圖採卡通化，建築物的牆看起來有點斜和彎曲，顏色對比相當明亮，而角色的全是3D成型。Larry的外貌有些老成，可能是因為設計師讓他繼承了叔叔那頭悲劇性的髮型，他們身軀雖然是一般女孩不喜歡的五短身材，但也因為這種外表，讓他十分有喜感，在營造遊戲的幽默感上，搶得了先機。值得強調的是，遊戲的主旨並不是動作或解謎，而是幽默。在現實生活間，個人的玩笑也許尖銳或不當，但透過設計師的巧思，在Larry最新的冒險旅程裡，玩家將會享受到不會傷害他人的爆笑。



充滿著動作導向制小遊戲

不遵照傳統冒險遊戲讓玩家尋找一項特殊物品，或帶主角到一位特定角色那兒，以便讓遊戲進行下去，遊戲設計師加了許多動作導向制的小遊戲，玩家必須在遊戲中獲勝，劇情才會有好的發展。這些遊戲包括健身彈簧床彈跳比賽和在夜總會裡跳舞等等。遊戲都很簡單，但也很有挑戰性。另外，在牆上的每一張海報，在街上的每一個號誌，以及每一位小配角都會呈現一些笑話，或者是故事，甚至是小遊戲，玩家必須仔仔細細地探索。流覽整個遊戲環境相當簡單，你只要讓Larry四處走動，讓他儘量和周圍的物件與人物互動。在螢幕下方有一個小的操作介面，讓你可透過它得知任何可能性。若畫面出現眼睛形狀的游標，則表示你正在一些可檢查的物件的附近，這時你得趕快去查查這些東西有什麼用處和啓發。嘴唇的形狀則意味著你接近了某些可以和你談話的人。



遊戲中提供許多動作類型的小遊戲

以「爆笑」為遊戲主軸

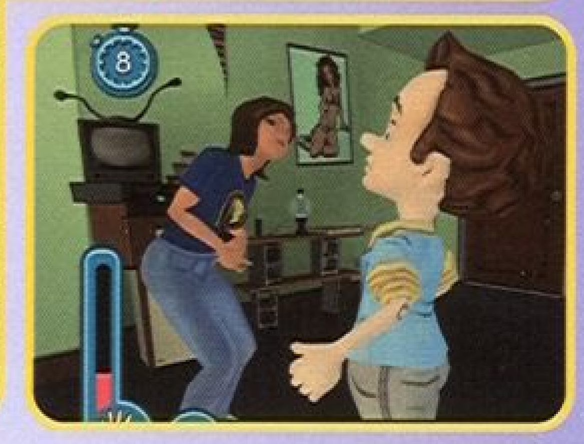
無論Larry做什麼，不管它是在Nontoonyt島上樹藤擺盪，或者是在郵輪上玩推移板（shuffleboard）遊戲，Larry做的都和兩件事有關：泡妞和製造爆笑。該遊戲的製作Josh VanVeld解釋設計團隊如何把「有趣」（the funny）放進遊戲裡。他說：「在2002年時，這套遊戲在High Voltage Software裡還被視為一個最高機密，直到2003年向外界透露後，我們才鬆了一口氣。在整個開發過程中，成員唯一的目標是做出一個有趣的遊戲。它不是一個讓你突然傻笑的遊戲，而是一個真正能讓你開懷大笑的遊戲。在這一方面，我們都往一個正確的方向走，而事情也每天在持續改進中。我相信當你看到我們在每個遊戲環境裡，放進如何荒誕與好笑的元素時，你將會十分訝異。遊戲的關卡很有趣；角色也很有趣；小遊戲（minigames）很有趣；新的音量控制捲軸很有趣；就連那些不是很有趣的，也變得很正。以圖形而言，遊戲看起來就讓人印象深刻。關卡設計師盯緊了我們所創造的畫面和風格，並且加入遊戲的固定和美化（fixing-and-polishing）作業，以對遊戲進行調整和變化，讓環境能栩栩如生地呈現。」



Larry有時耍寶到讓人覺得爆笑







小Larry瘋狂追求心儀女子

另外，設計師對人物的造型也十分用心，除了讓遊戲裡15位女性角色能更獨特、有趣外，還讓玩家能在遊戲的大部份時間裡拼命地追求她們。此外，他們還為某些超炫的角色特地增加了超棒的動畫，讓這部卡通式畫面的遊戲，能更精緻且大膽地呈現給玩家。當然啦，並非每件事都很完美，目前設計師要克服的是遊戲裡龐大的語音內容問題。他們在遊戲裡至少寫了12000行的對話，而且，幾乎每句對話聽起來都很有趣，另外，設師公司還找來配音演員為這些對話進行配音。遊戲裡很重要的一部份是會話系統（conversation system），目前設計師正設法要讓Larry能和遊戲裡的每一個人互動。如前所述，當Larry走向一位在校園裡隨機出現的女孩，並且設法和她說話時，他的嘴巴就是會冒讓人捏一把冷汗的搭訕言語，而且通常會徹底地被拒絕。在整個遊戲，這種情形的對話，大概會出現10個以上，而且每一種都不同，每一種都很勁暴。如果你遇上女孩子，你就試著走上前泡她，結果會很有趣的。當Larry和一位女孩說話時，玩家必須即時地控制Larry該說些什麼。遊戲不採用你在舊式冒險遊戲裡會碰上的分枝性的對話樹，而是讓玩家操縱一個在螢幕下方的小圖示。如果你操控得宜，Larry將會說一些愚蠢的話，但在劇情安排上，女孩子會喜歡聽這些話，他們的關係會維持下去。如果你操控錯了，Larry會說些更沒營養的東西，女孩便會把他轟走。



要想盡辦法得到女人們的芳心



以遊戲代替無趣的對話選項

據了解，Larry能和15位“主要的”女孩們進行完整的談話，每一個女孩的來歷都不一樣，Larry要「搞定」她們的方法也不同。在展示片中，我們看到Larry第一個遇到的女孩是身材姣好的農夫之女Sally Mae Beauregard。當你開始和一位女孩談話時，你必須同時間玩一個簡單的小遊戲。設計師以有趣的遊戲取代了無聊的對話，我們甚至可以說小遊戲是一種技能制的對話。在螢幕下方你將看到一的小的、不停扭動的、笑臉的精子斜向一邊地游過方形隧道。紅色和綠色的障礙會擋在你的路徑前，撞到綠色的障礙時，Larry將會說一些女孩想聽的話；反之，撞到紅色的障礙，不該說的話就會脫口而出，甚至做出不該做的事。





玩家要操縱可愛的精子來進行對話

贏得小遊戲來增加信心

在對話方面最讓我們訝異的是，它以即時的方式進行的相當流暢，對白的交替精準而自然。在通過這一關的考驗後，Larry接著便有機會喝些酒。這個劇情是視玩家打地鼠(whack-a-mole)的表現而發生，這個小遊戲的設計有些像大型遊戲機台跳舞機 (Dance. Dance Revolution)。玩家如果能和出現的按鈕搭配良好的話，將會成功過關，而Larry而可以請他心儀的女孩浪漫品酌一杯。這一台跳舞機的設計亦用在當Larry必須由發脾氣才能進入一家地方同性戀酒吧Spartacus的劇情時。據說Larry還會在這兒工作呢！另外一個已知的小遊戲是Larry必須為一位女孩拍照，若能抓著她最撩人的拍攝位置，你將挑戰成功。如果你在這些小遊戲中接二連三獲得勝利，將會增長Larry的信心。在真實的世界裡，具有高度信心將會讓你對異性更有吸引力。在遊戲裡，Larry也必須經過這一番成長。High Voltage Software的製作Josh VanVeld表示：「我們的設計團隊就再度創造Leisure Suit Larry感到非常有趣，但它是一個令人懼怕的挑戰，因為我們知道要符合玩家對這套遊戲的高度期待是十分刺激的挑戰，我們有信心當Larry在2004年秋天登上電腦和電視遊樂器舞台時，將會迸出相當耀眼的火花。」我們可以斬釘截鐵地說，遊戲裡的幽默真得讓它和其它玩家所接觸過的遊戲與衆不同。《幻想空間》系列是根植在傳統的電腦圖畫冒險遊戲上，但玩家能期待在新遊戲內將見到何種冒險遊戲元素呢？遊戲捕捉了在舊冒險遊戲內可以發現的設計概念和主題，但沒有用相同的方式來呈現它們，這種改變可歸功於用於圖形冒險遊戲的技術進步了，特別是在一個3D世界中，遊戲所建構的環境更適合玩家進行探索和發現，許多意想不多的點子也從中應運而生。



要請小姐喝一杯酒可以，不過要先進行小遊戲先



這種異色的冒險遊戲能否重振冒險遊戲的雄風？

後述

雖然《新幻想空間》看來不錯，不過未來仍面臨一些挑戰。有些骨灰級的玩家曾經明白表示他們心甘情願掏錢買Sierra出版的遊戲除了《戰慄時空》系列外，就是《幻想空間》系列了。但是，新一代的玩家絕大部份的人跟本沒玩過，甚至沒聽過這套遊戲，更不知道Larry是何許人也；另外，PC版的冒險遊戲似乎可寫一篇死亡紀事，因為在受到3D射擊遊戲的大軍壓境下，冒險遊戲支持者似乎更少了，這也是遊戲公司推出冒險遊戲時不得不面對的問題，希望《新幻想空間》可以重新創造冒險遊戲新的里程碑

席德梅爾之大海盜！

▶ 研究製造所：Firaxis Games ▶ 販賣流通所：Atari 英寶格
▶ 遊戲類型：戰略 ▶ 科技需求：未定



預定推出日 2004年10月

數年前，當席德梅爾（Sid Meier）旗下的Firaxis Games推出2D招牌策略遊戲－《文明3》（Civilization 3）的同時，開始招募3D遊戲設計能手。當時業界對Firaxis Games的下一步揣測紛紛，這個謎題終於在最近揭曉。原來席德梅爾打算以現在的電腦技術來重製他當年製作的《大海盜》（Pirates），其正式的名稱定為《席德梅爾之大海盜！》（Sid Meier's Pirates！），讓我們來看看當初的經典遊戲會變成什麼全新的風貌：

得獎連連的鉅作「大海盜」

回顧約十七年前，設計師席德梅爾（Sid Meier）和他那支堅強的設計團隊（當時工作在曾風光一時的設計公司MicroProse），推出了《大海盜》（Pirates）這套遊戲。在1987年電腦運算能力還不算很強的年代，這套遊戲是已經是一部極具創新之作，它結合了探險和解謎的冒險遊戲、角色發展的RPG、以及強調節奏的動作遊戲，讓玩家扮演海盜船長。那時的《大海盜》可說是遊戲史上最受歡迎與喜愛的作品之一，在1987年上市時，如前所述，由於結合多種遊戲類型，提供了當時可說是所向無敵的遊戲選擇，因此獲得空前的喝采。自從它初次上市後，它在全球賣出超過一百萬套，並且獲得無數的獎項，例如：



雖然《大海盜》的DOS畫面看來簡陋，但在1987年已是了不起的作品

－ *Computer Gaming World Magazine的年度動作遊戲*（Action Game of the Year）

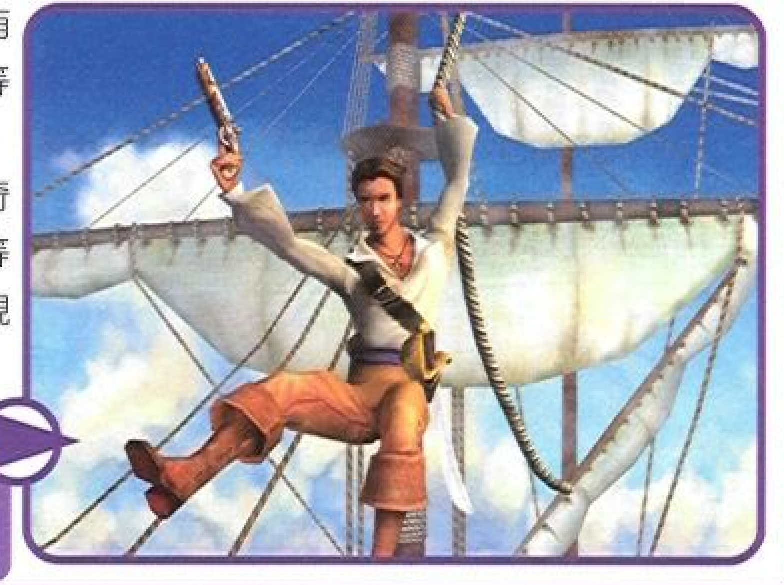
－ *Compute Magazine年度歷史遊戲*（Historical Game of the Year）

－ *美術及設計金像獎*（Academy of Adventure Gaming Arts and Design）的*最佳幻想暨冒險遊戲*（Best Fantasy/Role Playing Game）

另外，它還被Computer Gaming World和Gamespy兩大遊戲媒體列入遊戲作品名人（Hall of Fame）中，並在票選活動中被列為有始以來前20大遊戲之首。

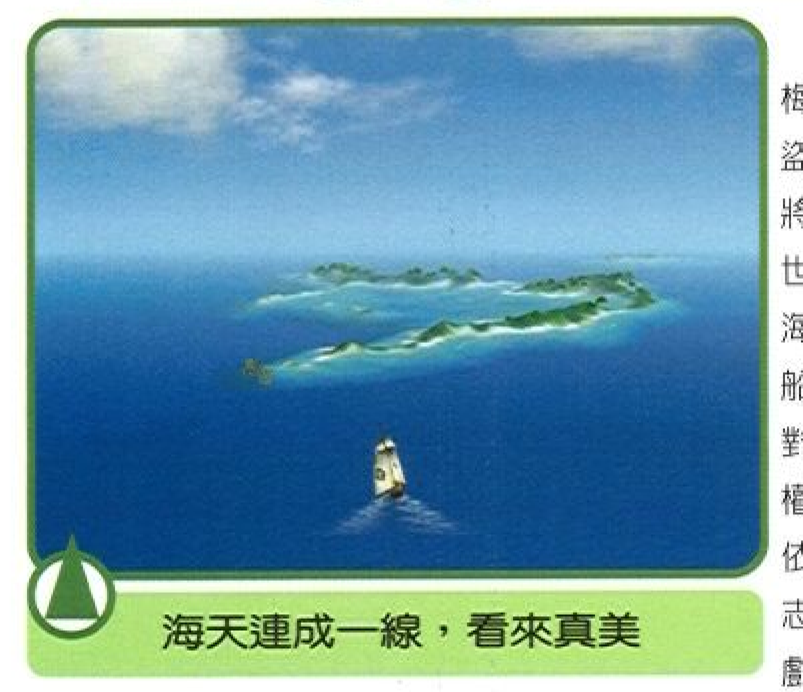
全新3D《大海盜》重現江湖

《大海盜》以結合獨特開放式結局的角色扮演遊戲、即時冒險、與精采動作等遊戲元素，創立了革命性遊戲的業界標準。第一代的《大海盜》推出已是多年前的事，席德梅爾也和部份遊戲設計精英將陣地轉換至Firaxis Games，設計了諸如《文明3》與《模擬高爾夫》（SimGolf）等策略模擬遊戲。或許是席德梅爾有感於以今日的電腦軟硬體技術，可做出比昔日的舊作品出更好的成績，因此，在Firaxis Games取得了修改MicroProse這套經典舊作的權利後，現在是Sid Meier和Firaxis Games把這套極豐富的動作冒險遊戲呈現在21世紀的時刻了，於是決定推出全新的《席德梅爾之大海盜！》（Sid Meier's Pirates！，暫譯）。全新的遊戲引擎將讓新遊戲脫胎換骨，它提供令人讚賞的新特色、恢弘的3D圖形、與升級的環繞音效，所以玩家可以完全體驗作為海盜千驚萬險的冒險生活；你將有機會扮演新世代的海盜，航經遼闊無邊的公海，尋找被淹沒的寶藏，不斷地升級你的艦隊，和奸惡的海盜船長鬥劍，成為名聞遐邇的海上梟雄。隨著你的榮譽與技能的成長，你旗下的船員數量和品質也會跟著增加；另外，你還可奪取更大的敵艦，攻擊固若金湯的海岸，找尋古代寶物的能力也會跟著增加。你還會在遊戲中遇到一些有趣或者危險的角色，也有許多謎題等待你解答，還有一些奇特的島嶼等待著你發現探險。



新的《大海盜》將全面3D化

扮演 17 紀世加勒比海船長



海天連成一線，看來真美

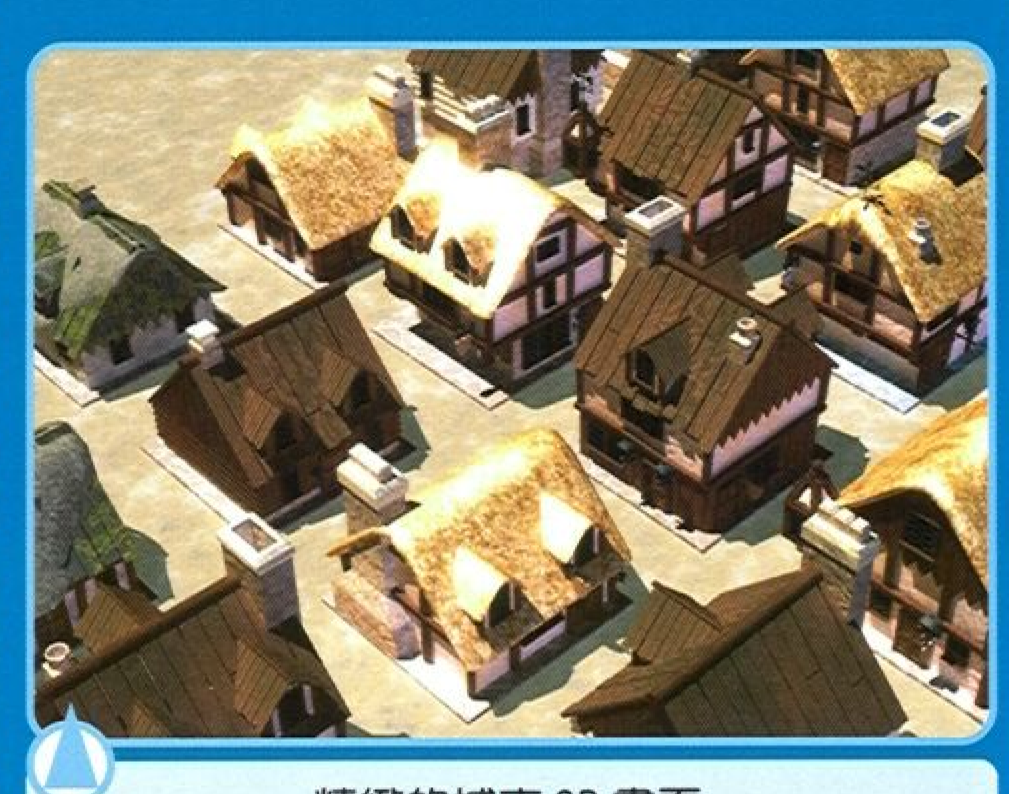
在《席德梅爾之大海盜！》中，你將扮演一位17世紀在加勒比海闖盪的海盜船長，你擁有對船隻的統治權，在船上可依照自己的意志來作為。遊戲裡有動態的經濟環境，和不斷轉變的政治環境。玩家必須持續地累積財富和名聲，試圖成為史上最有名的海盜。玩家在遊戲所建構的3D世界中可探索公海和具有異國風情的港口，試驗你擔任船長的能耐，享受打敗敵人的成就感，並且不斷取得價值不斐的戰利品。遊戲除了主劇情中所提供的一系列遊戲經驗外，還提供許多小遊戲（mini-games）穿插在遊戲中，這些挑戰都是玩家在成為一名曠世的海盜英雄所必須經歷。遊戲的主軸圍繞在航行船隻、尋找獵物、避開暴風雨、躲避敵國政府的政府巡邏……等。因為遊戲的機能（nechanics）是簡單而且友善，因此，當你在大海上航行時，不用擔心如何讓船御風而行的問題，你只要把它當成坐在車上就行。暴風雨也許會襲侵海面，但厚厚的黑色雲層和閃光會清楚顯示，讓你想不看見也難，玩家可以保持距離避開，或者冒險迎風，在暴風圈邊緣航行，藉此來獲得航力加速。



體驗多樣的海盜生活

席德梅爾指出：「什麼會讓一套有關海盜的遊戲能更酷呢？這是我們最常捫心自問的。」開著你的船、尋找戰利品、躲開暴風雨、避開敵對政府的巡邏、停留在港口對船隻進行升級、出售戰利品、在旅館裡聽些小道消息、或者接一些新的任務、拜訪省長交換一些世界事件、或者幫他做事，以取得在政府裡的升遷機會。」操作船隻進行海戰是席德梅爾達成上述目標的基本做法。在新遊戲中，玩家一開始是扮演一位航向新世界的水手，很顯然地，你剛逃離卑鄙的敵人魔掌。在一場叛變後，你掌握了控制權，擁有一艘船和一位骷髏船員，展開你的冒險旅程。玩家必須先找到一個鄰近的港口，找到一個委員會，例如英國殖民地皇家港（Port Royale），當然啦，你也可以造訪西班牙、法國或荷蘭所管轄的港口。殖民地會告訴你城鎮裡的各地點，例如造船廠的地點，因為你可以在那兒為你的船隻進行修復或升級；你也可以得知旅館的地點，那兒會提供各種選項讓你挑選，例如挑選新的水手，也可以從約20個特殊物品挑選一項，或者可以從神秘的陌生人手中買到某一張藏寶圖；此外，你也可以從酒保口中得到對未來冒險旅程或政治形勢的消息，也可以詢問服務生有關加勒比海前十大海盜的排名，假如你能夠讓自己聲名大噪，你甚至可以打破前十大的排名，讓自己榮登榜主。

玩家可以利用製船場來建造或修理船艦

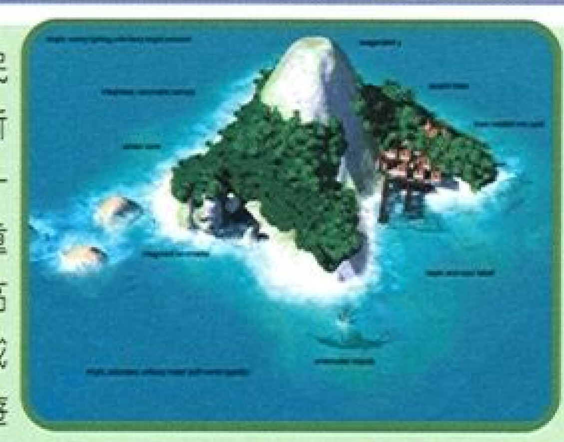


精緻的城市 3D 畫面

爲省長做事 獲得晉階機會

在各主要殖民地的衆多地點中，最吸引人也是最讓人感到刺激的是省政大廳（governor maison），你可以在那兒取得襲擊船隻或敵對國家殖民地的法律許可。誇張的省長與其他可愛的角色在遊戲中說著一口的菲拉克斯語（Firaxlish，該語言的名稱可能源自席德梅爾工作室的名稱），它是一種說起來嘰哩瓜啦的語言，有點像模擬市民（The Sims）裡模擬人物所說的話。一旦你完成這一類的任務，省長將會器重你，並且願意拔擢到更高的官階，例如擔任船長或指揮官。隨著你深入遊戲，你將會牽扯進複雜的政治圈中。例如：你也許會受命傳達一項和平的要求給敵國。由於你可以從戰爭中獲利，因此你可以決定在傳達這項訊息前要不要拖延一番，或者，你也可以決定根本不和敵人談這項建議。你也可藉著劫掠城鎮或賄賂當地的居民來攻擊鄰近的村莊，如果你想這麼玩，遊戲都是許可的。


率領水手們由側面追擊敵艦



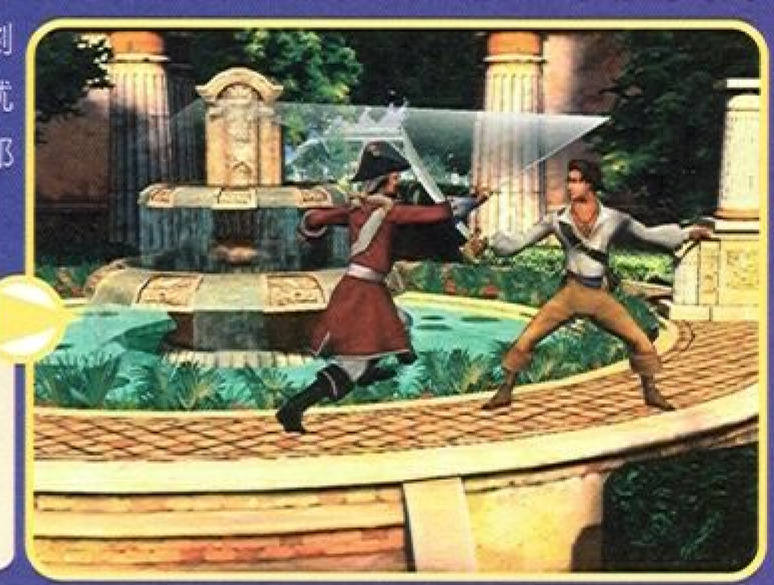
追求美女 也是遊戲目的之一

值得一提的是，席德梅爾也想呈現海盜的浪漫，一種對海盜的好萊塢式幻想。當你晉升數個位階後，你可能也會引起省長寶貝女兒的注意，你可以用令人目眩的戒指、項鍊、或是一場舞會，來贏得佳人的青睞。跳舞是《席德梅爾之大海盜！》這套遊戲裡衆多的小遊戲（minigames）之一，它有些像大型電玩裡受歡迎的跳舞機或音樂遊戲機。基本上，你必須配合位於螢幕中央的夥伴所給你的信號，即時地移動你的角色（不是跟著在螢幕底部出現的箭頭進行動作）。如果你的時間配合得當，你的角色不僅可以表現適當的步調，也可以進一步展現他的魅力，這樣就會讓省長的千金意亂情迷，直到他的未婚夫出現找你決鬥為止。假如你一直在相同的殖民地誘惑省長的閨女，你們最後會有情人終成眷屬，也會獲得該地人民的擁戴。然而席德梅爾解釋，遊戲裡會有一些不同的殖民地，因此，省長的女兒當然也不只一位，因此，玩家似乎可以慢慢地挑選，挑一個值得你一身鍾愛的女人。


要贏得美人心就要看玩家跳舞的技巧

依海戰需求 使用各式船艦

當你不在鎮上追求美麗的女子時，你通常會在海上尋寶，或者進行突擊敵艦或殖民地。《席德梅爾之大海盜！》是一套全3D的遊戲，你在遊戲中可以使用鍵盤上的箭頭鍵或使用滑鼠，迅速地控制你的船艦。當你接近敵艦時，若要展開攻擊，你只需把船艦航向敵艦便可。這時你的視角會從一個寬廣的俯瞰變成近距離的視角。你可以對敵艦開火，當然啦，你也必須同時躲避敵人打來的砲彈。在遊戲中，配備有某些威力強大的火砲的船艦，行進的速度也相對變慢，因此，駕駛著一艘小型但行動敏捷的船隻，不但可攻擊敵艦，還可以機動地撤退。一旦你重創敵艦，你的敵人會就此投降，讓你可以摧毀該艦或接管該船（無論它是什麼噸級）。因此，假如你面對的是一艘航海性能極佳的船隻，你可能必須避免完全摧毀它，相反的，你可以派遣你的部隊登船接管。在你登船後，遊戲的視角會變成另一種小遊戲的畫面－決鬥，你的角色和敵方船長的3D決鬥畫面。在已公佈的早期遊戲版本中，鍵盤的數字鍵是被用來執行砍劈（chopping）、跳躍（jumping）、閃避（parrying）和彎腰（ducking）、挑釁和前刺等動作，因此玩家必須熟練這些按鍵，方能順利見招拆招。玩家停留在友善的港口上時，遊戲是透過選單上的選項來進行，話說如此，遊戲大多數的時間是花在動作劇情上，鬥劍就是其中一部份。


進行鬥劍之時，必須利用數字鍵來輸入指令

角色不會死 但會變得衰老

失敗後，雖然你的海盜英雄不能被殺死，但你在遊戲中的海盜生涯可能會持續很久，所以玩家玩遊戲時要很小心，假如你在戰鬥中被打敗，你將會被補，而且身陷囹圄數個月，之後，你可以試著闖出你所在位置的迷宮，你就有機會逃出。這一場脫逃行動要求你必須神不知鬼不覺地躲過任何攜燈籠巡邏的衛兵，才能順利逃出該城鎮。假如你不幸失敗，當然啦，就得繼續吃牢飯，而且會多關上幾個月、甚至幾年，你的角色也會跟著變得更老。這對你角色的能力是有不良影響的，因為年紀大的角色在決鬥中的反應能力是不行的。反觀如果你成功脫逃，你便可重新展開航海生涯。另一方面，當你設法逃出迷宮時，畫面會變成上至下(Top-Down）視角。這種秘密行動的設計，也被用在偷偷滲透那些因你的偷襲行動而對你懷有敵意的殖民地任務中。藉著讓你的船靠岸，你亦可和船員登岸，對敵人的鎮城衛兵進行大規模的正面攻擊行動。這種交戰場面進行的方式很像即時戰略遊戲中很多不同單位之間的十分流暢的戰鬥，只是場景換成海盜手持彎刀和手持毛瑟槍的衛兵戰鬥罷了。席德梅爾解釋：上述的戰鬥需要一些準備作業，但它不會在玩家在遊戲中的焦點，因為玩家在遊戲中同時有太多事要做了，例如：你可以使用藏寶圖去奪取寶藏，這種任務通常要求你從某一個港口，航行到另一個港口，盡力在當地的旅館裡找線索，直到你有足夠的資料可以確定藏寶地點時，你就可以展開挖掘工作了；你也可以拜訪海盜大本營，要求非法升級船隻，另外，你也可以派遣海盜突襲敵人城鎮，你也可以尋找失散已久的親屬，因為邪惡大魔頭的關係，他們在遊戲一開始便和你分離。追緝大魔頭必然會導致發生數場可以解救你的親屬的戰鬥，所有一切的活動都會影響你的玩這套遊戲所得的最後分數，就像在文明系列遊戲中一樣，你將被給予積分制的排名（point-based ranking），分數排名的多寡將依你能發現多少金子決定。

玩家在冒險的過程中可能可以找出藏寶圖的部分，若加以拼湊可以找出藏寶地點

好的道具 可以提升玩家能力

玩家在遊戲中亦可收集超酷的物品以提升你的技能。你可以找到一個更好的海盜彎刀，增加你在鬥劍中的威力，或者設法得到一套晴雨計，讓你能和暴風雨取得合理的航行距離。更重要的是，你可以取得特殊技能的船員，例如一位好的砲手，他可以讓你發火砲的速度更快。。當你在進行一場海戰時，你必須操作船艦就定位，對敵艦進行砲擊。在美術設計上，遊戲創造了許多明亮且充滿色彩的角色，確保遊戲的畫面和感覺能符合遊戲設計師的觀感(designer's vision)。角色的造型例如服飾，雖然考究歷史造型，但樣子也有點像漫畫般地誇張，他們在遊戲中具有風格化的姿式，玩家可容易地認出：此外，正義的角色與邪惡的角色可以很輕易地瞧出來：遊戲裡的船隻也有些誇張，在造型上以較明亮的顏色、粗線條和較大的曲線為主，因此船隻也具備自己的特性，讓玩家從它在遠處時，就可辨認出。



美術設計表現得不錯




蕩神誌







全省熱賣中


總發行
英特衛多媒體股份有限公司
INTERWISE
TEL:(02)29996768 FAX:(02)29997707
http://www.interwise.com.tw


日本橋資訊廣場
BRIDGE-JAPAN INFORMATION SQUARE
三井電腦連鎖超市
THREE WELL COMPUTER CHAIN SUPERMARKET
旭曜電通
T zone
X.TIME


文魁資訊館
www.kingsinfo.com.tw


順發3C量販
ASUS


Hi-Life
萊爾富
OK便利店











萬軍戰兮迴腸蕩
天地裂兮震鬼神
英靈存兮丹青誌

WISEPLAY

研發製作
戲魔師互動科技股份有限公司
WISEPLAY INTERACTIVE

幻想西遊

~魔佛重生~

~新一代英雄登上冒險舞台~

~即時戰鬥的奇幻RPG遊戲~

~縱橫天地三界的魔幻場景~








遊戲工坊

精采遊戲狀況完全報導


吼啊！！
勇者去死吧！
想得美！！
怪物看劍！！


可惡！這樣下去
不是辦法，要使
用絕招了！！


召喚獸
料理包！！
巴蛤母特
一零式


先倒入
熱開水
300cc.


等待五分鐘.


喝！！
看我召喚獸
的厲害！！
砰！！
阿雷斯召喚獸料理包熱賣中，詳情請洽阿雷斯kuso會社

奇蹟～無想轉生0.98版

預定推出日2004 5月

＊研究製造所：Webzan　＊遊戲類型：網路角色扮演　＊販賣流通所：因思銳　＊科技需求：PⅡ-300、64MB



新一波的改版即將於五月開放（無想轉生？這不是北斗神拳祕奧義嗎o_0?），其中最令人振奮的消息莫過於許多系統功能的開放，包括『好友頻道』、『擺攤系統』、『裝備精緻化』及『跟隨功能』等等，現在就讓我們一起來看看這些強大的系統功能大解析！

好友頻道 身處何地皆無所遁形

線上遊戲最有趣的互動，莫過於集結志同道合的好朋友，一同殺怪打寶練功衝等了。加上奇蹟的遊戲設定有個很大的特色，就是怪物的皮都超厚、HP超多！想要打古堡、挑戰火鳥鳳凰，不找幾個願意肝膽相照的好隊友怎麼行呢？《奇蹟》自從上線以來，玩家們日思夜想、引頸期盼的好友系統終於完成啦!!請看以下的詳細解說吧！

把好朋友拉到同一個公會裡面，是大家普遍會有的習慣。既然感情好，自然希望能一上線就知道對方的行蹤，方便互相聯絡。但是會長要招收新會員，每上升10級才能增加一名會員！萬一哪天突然出現了一大群的好朋友加入奇蹟呢？要如何解決啊？現在起不用煩惱了，玩過MSN或ICQ嗎？遊戲的線上聊天功能就有如這些系統一樣，功能完善而且強大，玩家只要知道朋友的線上ID，便可以將對方加入到自己的好友名單之中，不過必須經過對方的同意才能列入名單喔（以免仇家追殺）。



好友系統的功能可以如此強化，就連麻吉身上的裝備都一清二楚，真是了不起

說到這裡大家一定想，光這些哪裡稀奇？別急別急，真正利害的還在後頭，一旦建立了好友名單，玩家不但能知道對方在伺服器內的哪一線，還能顯示出對方的座標位置喔！不僅如此，更可以即時傳送對方身上的裝備狀態，這下子偷偷換裝就再也瞞不住了。

除了上面所介紹的兩大功能之外，更提供了「傳送訊息」的功能喔！如果你想要聊天的對象不在線上，那麼你還是可以利用系統的傳訊功能留言給對方，這麼一來對方上線之後就能立即取得你的留言喔！



有了好友系統，打寶再也不孤單了！快將麻吉都Call過來吧！



一個人打寶，感覺就是缺少那麼一點點…真希望有朋友一起玩啊！

擺攤系統 滿足開店當老闆的夢想

大家現在都怎麼做生意呢？拿起硬幣或牙籤，堵著Alt鍵與數字鍵嗎？很辛苦對吧……為了體諒大家辛苦打寶之後還要花大把功夫叫賣，一個不小心買家上門與你交易，竟然因為反應太慢(可能正在看電視之類的…)，導致交易畫面被強制取消、生意被其他人搶走。現在終於推出了具備自動交易功能的－擺攤系統，這樣一來，只要將販賣的物品與價格寫清楚，就能自動進行交易囉！練功累了、有約會、正在看電視都沒關係，擺攤系統一開，自然就可以口袋麥克麥克。至於重度玩家，一個人甚至有好幾個帳號的高手們，這個系統無疑是最方便的商店兼倉庫，你可以專心的練功打寶，另外開啓帳號進行買賣交易，隨時隨地都可以暢玩《奇蹟》喔！



嘿嘿，打到創造寶石囉！回去找哥布林合成，看看會出現什麼果實。



喔耶^^精神果實呢！快去擺地攤賣掉吧！



這是最新的擺攤系統交易畫面。

指令快捷列 輕鬆遊戲的好夥伴

過去大家都會將指令設在Alt鍵與數字鍵的組合中，但是有些指令容易被玩家惡意使用，所以就取消了部分的功能，例如交易或小隊指令。至於如何惡意使用，在此就不多加贅述，反正都已經取消了。而現在推出全新的指令快捷列，玩家可以將自己常用的指令全都設定在快捷列裡面，這個快捷列具有長期儲存的能力，玩家只需要設定一次，未來不管要做些什麼動作，都能夠快速的完成喔！真是非常的便利。


使指令快捷列的畫面，有了這功能就能快速進行各種指令了。


全都設定傳送指令，飛來飛去彈指之間，真是輕鬆！

決鬥指令 爭奪天下第一高手吧！

《奇蹟》上線二年了，大家常常會找機會互相切磋裝備與實力，光是互相看看裝備、秀秀華麗的配件，早已無法滿足高手們內心的渴望。這個決鬥功能，讓高手們不用藉著手續繁複的公會戰或是鬥球場拼搏，更不需要誰先輕輕打一下才開始對決，不小心還會變紅！只需要手指輕鬆輸入指令，就能馬上開打。利用這個指令進行PK，即使是屬性邪惡的紅人玩家也不會噴出裝備，所以高手們大可放心去打，實力如何立見分曉。


夠膽就接受我的生死狀吧！不敢接受挑戰的就是小狗

貼心小功能

比較重大的系統更新，以及新增功能大致上都介紹完畢了，接下來的就是一些比較小的改變，其設計本意就是為了能遊戲能更貼心而產生的喔！

跟隨功能

對於地圖不熟悉，或者跟著初次合作的隊友組團打寶時，一切都比較不熟練，此時可以利用這個功能跟隨某位隊友或ID，便可以輕鬆一路跟著飛或跑喔！更便利的是只要利用這個功能，一路上都不需要再使用滑鼠或鍵盤，也不會因為誤射怪物而導致脫隊了。

裝備細緻化

在連上韓國伺服器時，就感覺出不大相同，卻又不知道從何解釋的狀況，只知道韓國的遊戲畫面怎麼會比我們更漂亮呢？等到開出台灣的帳號兩相比較之下，才發現每一套裝備的線條都更細緻了！變化最大的應該是炎魂與聖潔這兩套裝備吧，分開稍微說明一下，炎魂的主色從橘底(+0)+藍色反光(+11)，變成暗紅底(+0)+銀白色反光(+9以上)，乍看之下還以為是骷髏裝，但是細緻的線條與外型更是充滿高手們才有的貴氣！至於聖潔，所拿到的是+9/12幸運套裝(測試用低…真是送我就好了=.=)，發現臉部朝上背對畫面時，竟然出現了"群擺搖搖"！這下子妖精真是愈來愈美麗了。

炎魂套裝配上龍魂之杖與龍魂之盾，全身銀白光芒真是刺眼，法師的裝備愈來愈帥囉！

完整的改版數據

想必有不少玩家對於3/18的改版充滿期待，卻又有些失望吧？期待好久的天空，地圖實在是有點小=.=，武器裝備好像沒有全部開放，而原本該有所調整的武器攻擊力也都沒有變化。放心吧，本次改版絕對讓大家都一口氣獲得充分的滿足，不但所有技能徹底開放，新的魔法與道具裝備也都會一併公開。相信大家在改版之後上線，一定會有全新的感動！


魔導士的最新技能--星光塵爆，集氣愈久，威力愈大喔！


龍牙之矛真是一把好武器，攻速奇快威力也高，騎士們千萬別錯過了！

明星3缺1 online

預定推出日 封測中

＊研究製造所：鈊象　＊遊戲類型：線上益智　＊販賣流通所：智冠科技　＊科技需求：P350、64MB



大家如果去逛電腦商場或是便利超商時，眼睛亮一點的人可能發覺《明星3缺1 online》似乎已經在販售了，不過仔細一看，才知道這是伴隨金鰲島發售的《明星3缺1 online》封測程式片，等待那麼久後，《明星3缺1 online》究竟有什麼新的改變與變動，現在就讓蕾蕾帶國民們一起來看一看吧！

《明星3缺1 online》特色大回顧

由於《明星3缺1 online》的前幾代，在單機遊戲部分還算做得不錯，因此想必有不少玩家玩過，不過這次變成線上遊戲後，除了線上功能外，其實還有不少的變更喔！不過，由於已經很久沒有《明星3缺1 online》的消息，現在先來回顧一下，《明星3缺1 online》有什麼與別的遊戲不一樣的特色。

真人明星漫畫角色

沿襲以往前幾代的良好設計，以漫畫的手法來呈現出藝人的各種表情、動作，讓遊戲裡的明星主角們更栩栩如生，並且配合時代，請當時代最逗趣可愛的明星參與表演，玩家可以感覺與大明星打麻將的快感。



快來選擇喜歡的明星來場方城之戰吧！

新手人性化教學

在遊戲中的麻將教學區，設計小組特別規劃與邀請遊戲中的明星輪番上陣來教導玩家怎麼玩，而相關規則也相當詳細而明瞭喔！



遊戲大廳提供玩家許多選擇。

不管十六或十三，通通都來我不怕！

麻將形式任君選

目前網路上的麻將遊戲，大半都以台灣的16張麻將為主，不過在《明星三缺一online》中提供台灣十六張與廣東十三張兩種形式，玩家將有機會，與來自廣東，甚至中國大陸的麻將高手對決。



練功升級不再是線上RPG的專利，麻將也可練他個痛快。



這是目前封測的登入畫面。

特殊段位升級與競賽塔

麻將只是每局講輸贏嗎？未必！光只有賭局，實在很無聊，《明星3缺1 online》提供特殊的段位機制與競賽方式，讓你可以在遊戲中達到名譽的頂峰，只要你持續鍛鍊，遊戲就會讓玩家有實質與名譽的回饋喔！

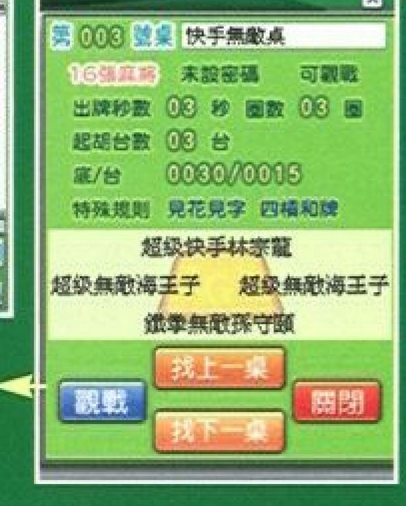
《明星3缺1 online》封閉測試展新象

主介面變得更簡單

原本遊戲的介面在一開始設計的時候就滿簡單的，不過想必《明星3缺1 》的設計小組並不以此自滿，這一次，蕾蕾發覺遊戲中的按鈕與相關介面似乎重新修正了不少，而且也顯得比較不雜亂，所有可進入的遊戲區域一目了然，玩家應該很容易就可以進入自己想進去的地方，按鈕也十分簡易且明顯，小朋友也看得懂喔！



簡單的主介面更容易上手。



這桌已經四無缺了，玩家可選擇「觀戰」或繼續尋找空位。

配對變得更為簡單

來到遊戲中的配對區，配對的時候，玩家可以看自己的喜好，切換『13張』跟『16張』兩個按鍵（在畫面左下方），另外，『13張』、『16張』切換鍵的同一列還有桌列式/條列式切換鍵及『開桌』、『缺牌搭』、『退出牌局』等按鍵，這些功能可以幫你順利找牌腳， 若想自己開桌，可利用『開桌』按鍵開啓設定視窗，想加入正在找人的牌桌，則可讓『缺牌搭』按鍵幫玩家找尋缺人的牌桌。當你在某一桌遲遲等不到足夠牌友來湊桌，也可按下『退出牌局』，換其它桌試試，而且程式明顯強化了不少，連線速度也比上次蕾蕾到公司來得優，有許多人在線上，也可很快的找到人，湊成一桌，大大減低了入手的不便。



把不喜歡的人當成SARS病毒隔離吧！

配對介面一目瞭然。

線上傳呼『i call call』

設計小組為了讓大家更方便能彼此認識，在遊戲中設計了『i call call』這個傳呼系統，有別於聊天室系統，這個系統比較接近ICQ與MSN等聊天軟體，若配合《明星3缺1 online》獨特的網路語音串流技術，可以讓玩家真實的達到溝通無障礙，就算玩家沒耳機也可以在『i call call』底下直接輸入文字對談，使用上十分方便：玩家可以把在打麻將中所認識的好友加入，以後只要一上線，彼此就知道是否上線了沒，對於被玩家列入黑名單的網友，也可以將他們封鎖！這個系統根據設計人員表示，還有極大的發展與修改空間，因此，大家拭目以待喔！



打麻將當然就要熱熱鬧鬧的打呀！『i call call』增加遊戲樂趣。

競賽機制初露 挑戰至尊頭銜

接下來就是重頭戲囉！而且是以前各個報章雜誌，從未報導過的系統與機制，那就是《明星3缺1 online》的練功升級制度，其實在《明星3缺1 online》中，升級升段機制，絕對是重頭戲，讓玩家有機會在遊戲中先「升級」而後「升段」，而經過不斷挑戰，力克群雄的你，將會有機會挑戰《明星3缺1》線上遊戲世界中的三大至尊頭銜！以下就針對每個階段來說明一下吧！



想成為城戰至尊嗎？趕緊接受挑戰，力克群雄吧！



哪裡缺人就往哪裡鑽吧！練功交友一舉兩得。

菜鳥新手升級之路

成長中的玩家將從10級開始慢慢拾「級」而上，一級級地往爬升，直到「一級棒」的最高級數，1級，才能再進一步開啓你往後的升段之路，在這裡，玩家升級的方法就像在網路遊戲中練功一樣，需藉由一場場的築城戰役中所得的勝負成績跟你所胡的台數來累積「經驗值」，然後提升自己角色的等級。想要累積自己的經驗值，建議到設計小組特別為玩家開闢的試煉場『開桌築城區』，在那邊，各方好手齊聚一堂，可以坐上他們開的桌，和他們一較高下，也可以自己開桌下戰帖，在這邊，點點滴滴的奮鬥成果都匯聚成玩家的等級，讓你一步一腳印，步步有升晉。



英雄不怕出身低，從菜鳥幹起，朝至尊前進！



多多累積經驗才是晉升的不二法則。

中階高手更上一層樓

當玩家成功地破「級」而出，恭喜！已經攀登比1級更高的位階-「段」的境界，進入成為高手的殿堂，在「段」的境界中，位階識別是從「初段」開始，步步高升到「九段」，達到段位的最高階。這邊的升級機制與之前完全不同，必須在「升段競技區」中的「搶戒升段館」，挑戰段位的最高顛峰，「搶戒升段館」全館採「搶戒升段制」，進入本館，將在電腦自動配桌的安排下，藉由「搶戒升段制」制度下的搶戒大戰，與段位相近的玩家決一勝負，爭奪段位戒指。只要玩家成為牌桌上的唯一贏家，就可以從其他三位輸家那兒各奪取1枚段位戒指，集滿15顆戒指，就可以向上晉升一段，直到九段為止。



玩家的亮眼成績開始展現出來了，辛苦總算沒有白費。



「抓位」是麻將牌局的開場必備動作。

軒轅劍網路版

預定推出日：已上市

＊研究製造所：大宇資訊　＊遊戲類型：線上角色扮演　＊販賣流通所：大宇資訊　＊科技需求：PII-450、128MB



《軒轅劍網路版》(以下簡稱《軒網》)五月將推出「56級職業任務」、「亂世真情八階任務」和「桃花林、幽冥界聯誼活動」！這對於喜好《軒網》的玩家來說，想必又是一大福音，在新增的劇情、任務及活動中，玩家除了面對更強大的敵人之外，還有機會參加精怪們的「聯誼大會」，這真是太另類了，蕾蕾趕緊為國民們提供更深入更精彩的報導吧！

56級 職業任務

三才石出　開古鏡　現通路

在壺中仙創造了九藜大地時，有一面古鏡也存在於這煉妖壺中，這面古鏡竟是壺中通往外界的道路！但是連壺中仙本人也不知道他的存在，長久以來，古鏡被九藜大地不同的居民擁有著，但是，卻沒人知道這面古鏡真正的秘密。一直到了千年後的今天，一位星羅邪師不知從何得知了這面鏡子的下落與用途，他想將大家都是關在煉妖壺的世界這個事實告訴大家，處心積慮要將鏡子奪來。為了奪取鏡子，他滅掉了浮雲都的秦氏一家，並且牽連到無辜的楚天。於是，終於有人注意到星羅邪師的意圖了！



冰蜍怎麼看都像一隻過度肥腫的噁心生物。

古鏡之鑰－三才石

發現古鏡有著奇異力量的秦氏一家，將古鏡交由崑崙山的辟塵道人代為保管，卻因為辟塵道人無法看透古鏡的秘密，所以古鏡最後仍是因為星羅邪師的計謀而落到了他的手上。但由於秦氏一家的滅門與楚天的無辜犧牲，辟塵道人乃注意到星羅邪師的意圖，便聚集了志同道合的朋友們，決定一起阻止星羅邪師的行動。星羅邪師得到古鏡後，召集了一群人為他打聽開啟古鏡的方法，得知三才石是打開古鏡的鑰匙，三才石分別為天石、地石、人石，相傳是女媧補天煉造五彩石後，所遺留下來的三顆石頭，此三顆石頭具有不可思議的力量，三顆石頭聚集在一起時，才可以打開通往外界的通道，於是，辟塵道人與星羅邪師互相展開了搜尋三才石計畫，而辟塵道人與星羅邪師的對立也已形成。



成仙入魔一念間

在這次的56級職業任務中，玩家可以選擇自己要加入的陣營，要幫助星羅邪師得到三才石，或者是幫助辟塵道人阻止星羅邪師繼續害人，選擇了自己的陣營，就要全力幫助自己的陣營去追查三才石的下落，好阻止對方的意圖並且獲得自己職業的法術書。



英招三兄弟聯手出擊。



看起來像石獅子的獅獸，其身手可是靈活有加。

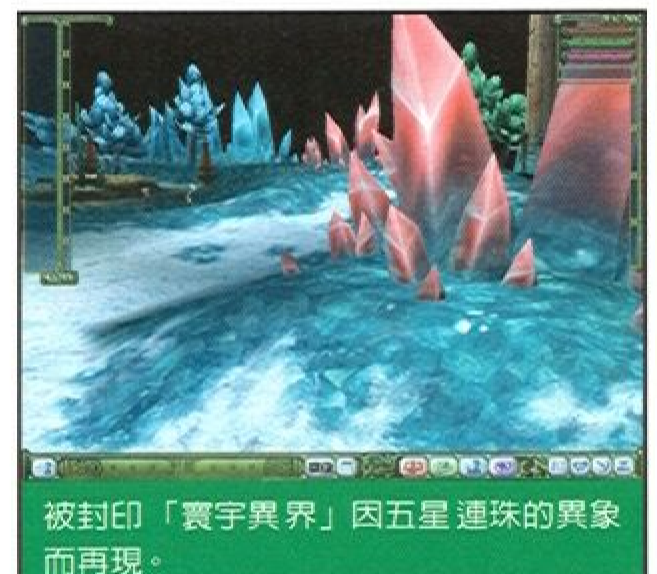


答應幫助殘月師太，她會道出星羅邪師滅殺秦氏一家之事。

亂世真情八階任務

亂世本無情　笑看天下渡蒼生

經過亂世真情七階之後，玩家們是不是已經把英雄榜上的32名人物都已經找齊了呢？亂世真情系列終於到了最終的人魔大戰，玩家們在歷經了一到七階的亂世真情的恩怨情仇後，終於到了最終大結局，人類是否能夠成功抵抗魔族？此次為了配合亂世真情第八階，《軒網》特地開了一張只有解亂世真情八階時才能進入的地圖-寰宇異界。「寰宇異界」平常是無法進入的，唯有寰宇大使的同意才可以獲准進入。此處被封印在長陽城上方，是漂浮於時空中的神秘大陸，因五星連珠的異象再度重現。整座大陸充斥著彩繪琉璃的製品，台座、小橋、樹與水晶，碎石子的地板上，處處可見嵌在上頭的彩繪玻璃。


被封印「寰宇異界」因五星連珠的異象而再現。

寰宇界之抗魔大戰

歷經了前七階，魔族與人族的大戰也要開始了，玩家扮演的是站在人族的一方，與邵宏烈一起對抗魔族，邵宏烈已經年過50，成了人族的首領，而他的戀人仇湘離也已經轉生名為阿離的少女，在八階中，玩家要與邵宏烈、阿離一起向魔族宣戰，與魔族互相展開攻防戰，整個攻防戰的場景在寰宇異界中進行，魔族的魔王站在異界的另一邊等著玩家前去挑戰，一路上都會有魔族人殺出，路旁邊的砲台甚至還會發出負性法術來干擾玩家。這一場大戰玩家不僅要與阿離一起衝到魔族的陣營中廝殺，也要留下一部份的人保護邵老，要注意的是，在攻防戰的同時，路上都會出現魔族大軍，一定要保護好阿離和邵老的安全，如果阿離或邵老其中有一個被魔族打死的話，這場大戰就宣告失敗了。

召集各路英雄勇擊魔族大本營

這場大戰可不是少數玩家可以完成的任務唷！要靠許多人一起合作協力才可以完成八階的任務。不過，無法召集許多人一起解任務的玩家也不用擔心，在七階時不是收集完成了英雄榜中32位英雄嗎？在限時的五分鐘之內，玩家可以以每個人物10000元的花費，聘請英雄來幫助你！這些英雄分為攻擊和防守，攻擊類的英雄會隨著阿離衝鋒殺敵，而防守類的則會在邵老身旁保護他，所以，有多餘的錢，請出英雄來幫忙是絕對沒錯的，魔族的兵力強大，在大本營中的魔王笑傲然更是厲害，所以要解亂世真情八階的玩家們，一定要準備萬全才可以開始進行。


害怕人手不夠反而被魔族殲滅嗎？那就聘請英雄相助吧！

桃花林、幽冥界聯誼活動

女王魔王一次看個夠

《軒網》玩家是否對於桃花林的女王-赤足仙子，穿著清涼服飾在玩家面前飛舞的樣子覺得誘人呢？或許桃花林的怪物等級太強，守在林外的花僕的攻擊力讓玩家吃不消，要到赤足仙子的居住地又要經過樂仙女、荷花精等等的阻擋，以至於玩家到現在都還沒看過赤足仙子的廬山真面目。而幽冥界的大老-閻羅王可是響徹《軒網》的難纏王怪，不但進入幽冥界有等級的限制，幽冥界中還有許多攻擊速度飛快的妖魔阻擋，所以也有許多玩家沒見過閻羅大王的本尊吧！所以本次《軒網》在初夏這個好時機，為閻羅王與赤足仙子舉辦一次盛大的聯誼活動，讓桃花林與幽冥界的精怪們有認識彼此的機會。


赤足仙子與其龐大的飛蛾部隊。

聯誼團現身　請速速迴避

這次的聯誼活動時間是在5月8日到5月15日的8：00開始，每個伺服器一天一場，但是由於不清楚赤足仙子與閻羅王之間的秘密計畫，所以無法得知他們這個盛大聯誼團會出現在《軒網》中的那一塊地圖上，要請玩家多多注意了，要是不小心碰到這個聯誼團，人丁單薄的玩家還是最好避的遠遠的，不過，要是玩家看這個聯誼團不高興的話，也可以趕緊呼朋引伴把這個聯誼團給殲滅掉！本次活動在開始前5分鐘，線上GM會廣播告知玩家聯誼團出現的地區，如果不想遇到這個盛大的聯誼團，就趕緊從廣播中的地區迅速撤離吧！


單槍匹馬的玩家可別招惹這些頭頭。

神甲奇兵M2

預定推出日2004 4月

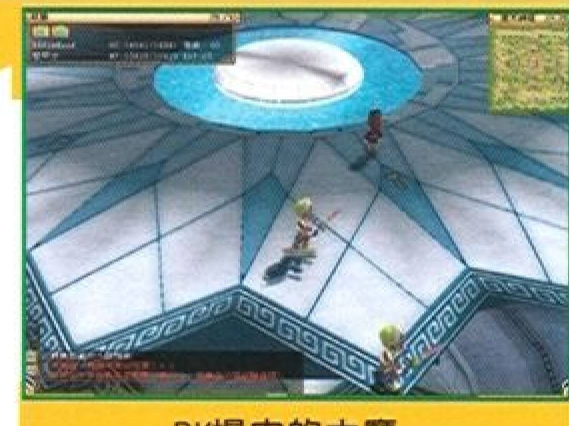
＊研究製造所：昱泉科技　＊遊戲類型：線上角色扮演　＊販賣流通所：昱泉科技　＊科技需求：P3-600、128MB



周國歷至今悠久歷史上即將面臨最大衝擊，也就是在近期內全面更新的新資料片即將開放，新增了最「史貝秀」的PK系統，還更增加了許多的練功區及怪物讓大家能夠一次體驗M2的頂級享受，不管你想要成為天下第一的PK王，或者是要在遊戲中來一次走透透的大冒險，都一定要來享受一下哦！

線上PK大賽亮相

在這次資料片更新中PK系統便是最主要新增的系統之一，不過這的PK可不是指大家可以惡意的Kill Player，而是以競技場為主的多人PK戰鬥，在競技場內只要找到傳送入場的NPC對話便可以選擇你所要進入的戰場，然後在戰場中與全場玩家痛痛快快的來一場廝殺亂鬥，而且在競技場的NPC還可以查詢得到誰是最強的PK王哦！各位高手級玩家一定不能錯過。



PK場中的大廳

PK榮譽稱號一覽

(1) 鄉勇
(2) 獵人
(3) 庶兵
(4) 甲兵
(5) 十兵長
(6) 百夫長
(7) 兵團軍尉
(8) 競技鬥士
(9) 武技冠軍
(10) 武團教練
(11) 殿前護衛長
(12) 大將軍
(13) 七國英雄
(14) 雷震英雄
(15) 神人英雄

目前遊戲中共分為十五級，從一級的鄉勇到第十五級的神人英雄，都是要依靠玩家們的PK功力來提昇，也就是說當玩家在遊戲中享受PK快感的同時，取得的PK值是用來提昇玩家的「稱號」，當玩家每提昇一階稱號又可以向NPC領取禮物道具，但最重要的是，稱號是會一定的名聲值來維持的，所以若是沒有足夠的名聲值來維持強者的稱號時，可也是會有降級的危險哦！

法師系恐怖的集體魔法



刺客被打趴嚕！

五行師強力的法術攻擊龍甲士

三轉職業技能(上)

說到新資料片的PK系統就不難想像到三轉職業們在相互較勁的樣子，但是選擇適用的技能才更能在PK中有效的發揮職業特性及強度，所以當然也不可以少了實用三轉職業的技能介紹囉！

龍甲士技能建議

以龍甲士來說，具備的多數技能都對於PK時非常的有效，在三轉的技能中龍甲士的主要攻擊技能還是要以前二轉的攻擊技能為主，雖然說在三轉的技能中沒有較常用的主要攻擊技能，但龍甲士的技能中也是以提昇自己的最大屬性及能力為主。

龍之心	提升HP的最大值。
護盾熟練	提升裝備盾牌時的基本防禦力。
龍之怒吼	降低範圍內敵人的防禦力。
戰場指導	提升全隊的攻擊力跟防禦力。
龍之體	提升本身VIT點數。
龍氣魂	提升自己7種屬性的防禦力，降低自己攻擊力。
護盾攻擊	利用盾牌進行攻擊。

弩槍手技能建議



弩槍手是弓手三轉中的其中之一，延續自弓手的能力再更強化自使用弩來做武器，當然玩家使用時絕不能少的就是提昇使用弩類武器的基本攻擊力，提昇武器熟練都可以使武器在玩家的手中發揮出更強大的攻擊能力，尤其是遠距離攻擊的弩槍手更是不可不學囉，除此之外在PK場上弩槍手可是吃香極了，不管是使用手部射擊或腳部射擊來改變敵人的速度或能力，或是用瘋狂掃射來攻擊大量敵人。

弩熟練	提升使用弩類武器的基本攻擊力。
手部射擊	射擊敵人手部，降低敵人攻擊速度。
壓縮射擊	減少攻擊速度，加強攻擊力。
連續射擊	減少攻擊力，增加攻擊速度。
腳部射擊	射擊敵人腳部，降低敵人移動速度。
瘋狂掃射	掃射面前大量敵人。
能源射擊	以強力能源來進行攻擊，需消耗中型充能膠囊一顆。
彈藥製作	可自行製作槍類武器所需的基本彈藥。
槍熟練	提升使用槍類武器的基本攻擊力。

拳鬥士技能

拳鬥士在三轉後的技能都非常的實用，當然還是要依照情況再加以使用技能才能夠將拳鬥士的特色發揮出來，拳鬥士主要的攻擊武器以拳套為主，在PK時應以連拳攻擊的連續拳擊較為實用，當然也還有吸取對方HP收為己用的「吸氣」也是非常好用的，而且找不到人吸時還有聚氣活化可以加速HP回復能力，總而言之拳鬥士們的續戰力可是很強的呢！


PK場中有許多的支援道具

拳套使用熟練	提升使用拳套的基本攻擊力。
連拳攻擊	對目標使出連續的拳擊攻擊。
吸氣	吸收對方的HP補給自己的HP。
體魄強化	提升HP跟MP的最大值。
虎嘯	降低範圍內敵人的防禦力，自己需消耗HP。
運氣走位	將氣運行全身，加強閃避率，降低MP回復速度。
鐵布杉	將氣聚集身體表面，加強防禦力，降低攻擊速度。
聚氣活化	時間內大幅提昇HP回復能力

樂官技能

樂官對於靠自己單打獨鬥其實比較沒有一般職業來得吃香，但他可以組隊或是血盟在做PK戰鬥時非常好用的職業呢！光看他的技能都是以提升範圍內全隊成員的歌曲，就知道樂官們在強化別人的能力時可是非常有用的呢！？但若是要以歌曲來做攻擊，應該也就只有「送葬鐘之聲」囉！但還是建議進入PK場的樂官們以隊伍為單位來進行競技PK賽才能發揮出樂官們的強大能力！

樂器熟練	增加使樂器的熟練度，提升MP上限跟MP回復速度。
休止符	可以停止正在演唱的歌曲。
靈活之歌	減少範圍內全隊的法術的詠唱時間。
遺忘之歌	範圍內敵人遺忘攻擊目標且移動變慢。
痊癒之歌	增加範圍內全隊的HP回復速度。
平靜之歌	增加範圍內全隊的攻擊速度。
送葬鐘之聲	以樂曲攻擊單一敵人。
集中之歌	增加範圍內全隊的命中率。
鐵壁之歌	增加範圍內全隊的防禦力。
恐懼之歌	減低範圍內敵人的攻擊速度。
月夜曲	增加範圍內全隊的MP回復速度。
子午頌	增加範圍內全隊的閃避率。

PK場上也有會傷害玩家的陷阱喔！



PK場景的中間擂台大家可以相約此處互相較量

陰陽師技能

說到法師，大家都會覺得法師的魔法攻擊是非常恐怖的吧！！不過其實啊法師的攻擊力在屬性可以有非常大的關係的，以陰陽師來說在完成轉職後雖然也有三轉的攻擊法術，可是若是在PK場上有大量敵人時，法師可也不能慢慢打啊，畢竟敵人們是不會排好好站著等死的，所以法師攻擊時主要必須使用於較大攻擊範圍的魔法技能才是上策。

空間壓迫	以強大的力量壓迫空間內的目標，範圍陰屬性攻擊。
兇靈招喚	召喚數隻兇靈攻擊單一目標。
神之饗宴	以神聖的力量攻擊範圍內的敵人。
光球追跡	發動聖光球攻擊單一目標。
烈陽之衣	改變我方一人的防禦屬性為陽屬性。
太陰之衣	改變我方一人的防禦屬性為陰屬性。
即時詠唱	時間內減少法術施放後的僵硬時間。


法師恐怖的集體攻擊魔法

新增PK場景 軒轅古戰場

在這次新增中，最特殊的區域也就是佔地廣大的PK專用場景「軒轅古戰場」了，在軒轅古戰場中四周散佈的是支離的石塊，而在地圖的正中間是玩家們進入的主要戰區，在PK場裡頭有許多漂浮的小球，共有多種提昇效果供玩家在PK過程中使用，除了補血的小球之外連提昇屬性的效果都有呢，在進入PK場景中玩家一定要多多利用的哦！另外在PK中死亡重生後會直接傳送到競技場的準備區域，只要再次準備完成又可以繼續勇往直前的進入PK場地大開殺戒囉！

PK競技場的使用方式

在玩家要使用競技場時，只要到各城的武技館（宜陽、大梁、邯鄲城）供玩家進行一轉的那裡，與NPC對話便能夠進入競技場的準備空間，可以在準備區裡找尋隊友進行以隊為主的群體PK或是個人獨立的PK亂鬥，另外也有人物PK以及機甲PK，不管玩家是喜歡利用人物來進行或者是利用機甲模式進行都可以哦！另外還附有貼心設計的購物用NPC供玩家便利購買補充道具及用品外，在玩家重新進入PK場中時也會自動的讓玩家的血量回復成「滿點」狀態，讓大家能夠更輕鬆且愉快的進行PK競技場的服務。


龍甲是被五行師從後方以強力的法術偷襲嚕！真所謂螳螂補蟬黃雀在後

科隆 Croum Online

預定推出日 未定

＊研究製造所：E-SOFT　＊遊戲類型：線上角色扮演　＊販賣流通所：傳說之城數碼科技　＊科技需求：P3-600、128MB



浩瀚無垠的AFONONTRIA大陸，深藏著正邪兩勢力交相攻伐的滄桑歷史，而今聖騎士隊帶著神祇們賦予的使命出現，深入地下城尋找具有神奇魔力的水晶，在這奇幻世界開啟更動人的史詩。

神魔並舞同炫技 墾荒拓陸撼人心

2004年，韓國E-SOFT繼《龍族》之後傾力製作了新款遊戲《科隆》，並在1月28在韓國收費營運後即引起玩家熱烈討論。接著這股風潮更延燒到中國大陸，各遊戲網站上不但出現有關科隆的討論串，中國大陸玩家更組成工會至日伺服器參加試玩活動，顯而易見地，科隆已在亞洲地區掀起熱潮，其耐人尋味的歷史背景，嶄新的遊戲模式，炫麗奪目的聲光效果，對玩家造成無法抗拒的吸引力。而傳說之城數碼科技工坊也對這款遊戲深具信心，並表示科隆結合了RPG和策略遊戲雙重特色，在遊戲畫面及音樂質感上皆有重大突破，相信國民們必定會群起直追，投入亞洲地區對科隆的狂愛旋風中。



各種職業組隊，等待玩家征服經營

▲召喚師召喚紅色元素



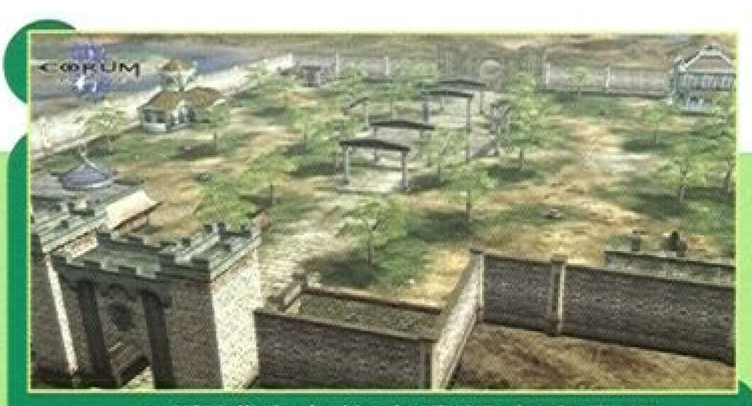
浩瀚豪壯的歷史設定





早在韓國推出科隆戰記的單機版遊戲時，作為故事發展背景的AFONONTRIA大陸已被設定為由五塊子大陸組成的結構　。這五塊子大陸，有善與惡的質素分別蘊藏於其中，再由五位不同性格的神祇化作靈魂石深藏於其中守護著，也因此，它們非冰冷無生命的土地，生存於其上的種族不但分別感染了善或惡的性格，也受到五位神祇各自不同的特質所影響，這些種族交相攻伐或結盟的歷史也深深牽動著AFONONTRIA大陸的命運。

在Croum Online推出前，AFONONTRIA大陸已經歷過兩個世代的歷史，而玩家們即將體驗的新冒險是建立在AFONONTRIA大陸的第三世代。在充滿pure evil質素的Darthted大陸上，黑暗精靈升起了魔法大煉爐，不斷聚集提昇的黑暗力量使得AFONONTRIA的其他區域均飽受威脅。已化身為五塊水晶的神祇們雖欲阻止黑暗力量的擴張，卻無能為力，於是決定挺身而出尋找具有力量的五塊水晶，來強化禁錮黑暗力量的封印。



▲連城池內的古蹟都真實呈現

勇闖 三千地下城



▲細膩的城池設計，讓畫面栩栩如生

開展《科隆》的世界地圖，玩家即將進入深邃而富有層次感的地下城市，透過地圖在等級不同的城市間移動，打怪升級，遊蹤尋寶，還可以跟線上的玩家結盟一起攻佔地下城，經過一番擘畫經營後以城市生產的物資與財富提昇自我實力。

三千多個地下城的佔領防禦可說是本遊戲最具特色的趣味所在。玩家們刻苦練功養兵千日，待實力提昇至一定的水準，就能與其他玩家組隊進行攻城戰。地下城均於特定時間開放，時間一到，地下城禁錮解除門戶大開，結盟的玩家蜂湧而至，與城市守護者展開戰鬥，刀劍揮舞武器交相砍殺的逼真音效此起彼落。更精采的是，玩家只要把鏡頭拉進，就能從科隆細膩的3D立體畫面體驗揮動武器時的力道與量感，親眼見證戰鬥之激烈，甚至連怪獸倒下時的姿勢表情都歷歷在目。相信許多玩家已經厭倦在遊戲旅程中，為了升級而漫無目的的戰鬥，淪為機械式的滾滑鼠運動而了無新意，在此，科隆除了以精緻的視覺效果將戰鬥提升為可供賞玩的藝術，更具備PK模式，讓追求成就感的玩家有比武論劍的場域。

遊戲中的五種職業

五位英雄來自AFONONTRIA不同的區域，種族不同，能力也各異。他們分別是：來自Morron大陸的戰士，來自Roventier大陸的遊俠，來自Corum大陸的祭司，來自Evia大陸的魔法師，和來自Darthted大陸的召喚師。他們各自有不同的血統、身分、能力，卻有著相同的命運－將在AFONONTRIA寫下壯烈的戰爭史詩，他們的旅程，有待玩家們共同來探索。



▲遊戲開頭首頁


▲韓國線上遊戲《科隆》正式登台

瑪爾貝斯 Marbeth



種族→野蠻人（Barbarian）

他是所有角色中，體力最高的一員、另攻擊力和防禦力也均高。其體內的AURA是他的力量來源，AURA是不同於體能，所以縱然耗盡其AURA其體能並不會有太大的影響。為一種類似“氣”的物質，需刻苦修練而得。AURA技能大部份為攻擊，是所有力量中發動和攻擊速度最快最強的，也不需要或只需很短的Cooling時間，但影響範圍較小，故不適合在同時對付多個敵人的大場面上。

賽西 Sellcy

種族→孤獨精靈（Lonly Elf）

是由其父親兼良師KELETIC所訓練，擅長于CHAKRA相關的技能（為隱身、追蹤、下毒及暗殺等忍者之類的技能，並可以作物理攻擊及防禦）。其擁有最好的攻擊和迴避機率，技能的熟練程度會影響其防禦和物理攻擊力。Chakra力量是她體能和忍者技能的泉源，如體內Chakra越多，其攻擊防禦越強；反之則越弱。Chakra和Aura均是適合對付少數敵人的原力；當運用到學習其他種類技能時其適應力亦高（例如使用魔法或召喚時，可以發揮相當好的效果）。

愛拉 Ella



種族→神族（Marachf）

源于DUNAMIES（世上唯一深知“善”與“惡”二世界的種族）。他們持續在EVIA大陸天空巡視，並在前線與DATHTED戰鬥，以防止其入侵。他們的力量來自MANA：為一種操控和激發大自然潛能的技能，最適合大場面的攻擊。不過由於施咒需要時間準備以及休息的時間（咒文越長則需要越長的準備和恢復時間，此時無法戰鬥，故需要有保護之人），在面對快速攻擊型的敵人，將非常不利。

對她而言，DATHTED是永恒的敵人：過去、現在和未來。

埃書瑪 Aishuma



種族→人類（HumanMarachf）

借助神的力量，其力量重要來源為對神的信仰。主要的地位為幫助其它職業，他的神聖力量足以封印魔法的威力、化解詛咒，使同伴更加強大及中和邪惡的力量，故其地位相當重要。祭司亦可暫時使魔獸、其他角色的魔法暫時失效；在組隊戰爭中，甚至可以暫時使對方領導者的影響力無效。其防禦術對魔法師的魔法大部份有效。同時他也擅長近身格鬥的技巧，其戰力在所有職業中排名第三，故足以防禦自己。和神的親和度最高，在所有職業中神力是最強的。

席昂 Shion



種族→黑暗精靈 （Dark Elf）

雖然他有黑暗精靈的特徵和力量，但沒有人知道他的確切出處（因為在黑暗精靈中並沒有人認識他）。他能從其它世界召喚不明生物，並能迷惑甚至完全掌控怪物。神殿對他並沒有太大的影響力：擅長于訓練魔獸以成為其屬下。召喚師可以要求魔獸作攻擊或守備，在戰爭時可避免腹背受敵而全軍覆滅；當其力量快用完時，亦可以召喚其他伙伴。

廣邀國民們同鑑賞

有鑒於科隆已經在韓國、日本、中國大陸創下佳績，相信台灣玩家也不會錯過這款高質感的好遊戲。玩家們一連上伺服器，開啓視窗將音響打開，奇幻世界的開闊視野立現眼前，悠揚的樂音鼓舞著探索的心靈，這樣的世界，這樣的故事，將引領著玩家體驗全新的生命歷程。



▶ 被魔獸包圍

鐵血三國志

預定推出日2004 4月

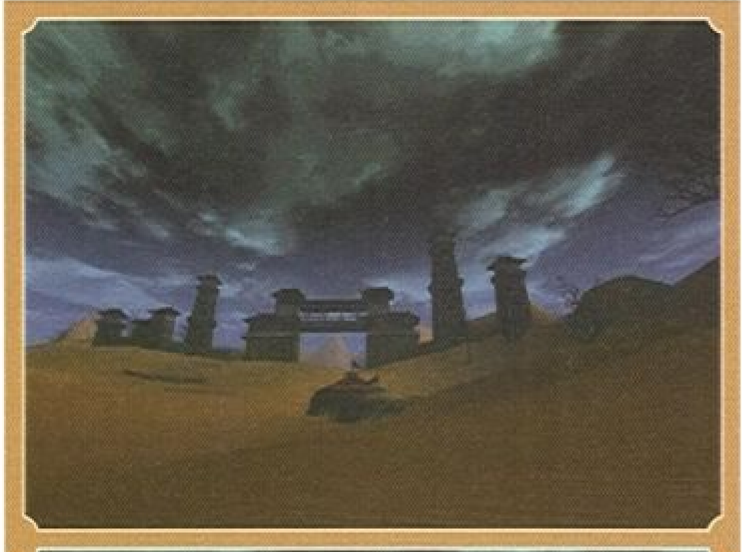
＊研究製作所：北京華義　＊遊戲類型：MMORPG　＊販賣流通所：華義國際　＊科技需求：P3-1G、256MB



由華義數位娛樂自行研發，採用世界最先進的3D技術闡述中國古代最令人膾炙人口的三國線上遊戲，並由響譽全亞洲的國寶級畫家鄭問大師全程美術設定的網路遊戲巨作『鐵血三國志』，此款由北京華義於2003年初投入研發，開發至今約一年時間，遊戲中的場景豐富變化多端、光影變化柔和、雲彩變化豐富，與目前國內研發之網路遊戲相較之下，水平甚高。接下來，就請各位讀者跟著沙雷納的腳步，來看看這款遊戲的相關介紹吧！

遊戲定位及特色

『鐵血三國志』乃是利用三國時代為題材，並以動作為主要的遊戲形態，訴求武將養成和簡單的內政軍事經濟要素與戰略特性之網路遊戲。遊戲採用全3D引擎，以全範圍自動視角、自由視角相結合的表現方式。





玩家們看得出來這兩張圖的光線、色彩、晝夜之間的變化嗎？



精緻的3D畫風，相信可以改變玩家對國產遊戲畫面不佳的觀點

此遊戲訴求給玩家營造以下的遊戲感覺

作戰上：突出的格鬥爽快感和戰略性謀略、兵種運用。

世界觀上：突出三國題材的政治經濟要素和時代特色，讓玩家融入到三國世界中。

遊戲構架為完整的三國背景故事，均分三國，一個國家可以容納2000人左右。玩家需要自創人物，人物會跟隨玩家帳號產生，玩家加入一個世界後，可以擔當各個勢力的將領，在系統中加入簡化的內政系統、初步體驗政治、經濟和軍事的制約關係。另外，玩家在遊戲中可以開發城市、訓練、作戰等，也可以執行任務來提升自己人物的等級。

遊戲人物

遊戲中玩家角色分男女兩種性別，區分為三種職業，為猛將型、均衡型和智謀型。主角總計共六種角色，各職業擅長的武器不同，擅長的技能不同；玩家之間以字型大小和顏色區分勢力。遊戲中，人物的盔甲服飾可以根據裝備的改變而即時更換。



猛將型(女)手繪圖



猛將型(男)手繪圖



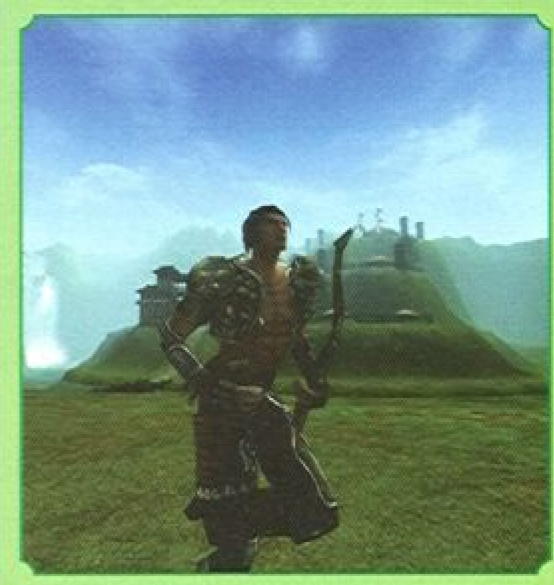
均衡型(女)手繪圖



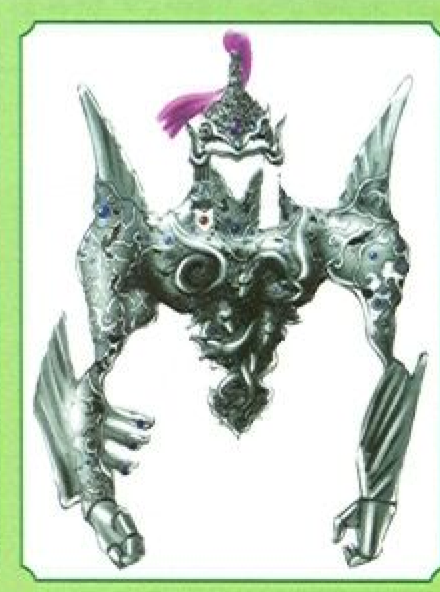
遊戲中完成人物圖

武器及裝備說明

玩家可以裝備武器以及防具，武器和防具根據職業不同有所區分，即不同職業能裝備的武器和防具是不同的。



看你手上拿弓就知道你是均衡型的職業　，只是…你該不會是想逃兵吧…？？



哇～好威猛的戰甲，穿上去在戰場上一定無人能敵！

武器篇

雙手長武器：長槍（含戟）、長刀、雙手大斧

單手短武器：佩劍、羽扇、佩刀（帶盾）、單斧（帶盾）

遠端武器：機弩（左手裝箭囊，箭囊射完，自動換需要時間）、弓（左手裝箭囊，箭囊射完，自動換需要時間）、特製暗器

各職業能使用的武器

猛將型：雙手大斧、雙手重劍、單斧、長刀、長戟。

均衡型：長槍、長刀、佩刀、佩劍、弓弩

謀士型：佩劍、羽扇。

防具篇

防具：防具：戰盔類、戰甲類、戰靴類、盾類、護腕、輕盔、軟甲、靴子、腰鎧、綸巾、鶴氅、頭飾、腰飾。

不同種類的裝備其功用並不同，例如戰盔重量大、防禦力高，但是很少有附加功能；綸巾防禦力低、重量輕，但是能提高智力一類的參數，同時要求一定的智力數值才可以佩戴。

各職業使用防具的限制

猛將型：不能穿綸巾、鶴氅

均衡型：不能穿綸巾、鶴氅

謀士型：只能裝備輕盔、綸巾、鶴氅、護腕、靴子、頭飾（部分）、腰飾（部分）。此外沒有可裝備的東西。

寶物篇

每名玩家可以隨身攜帶一樣寶物，根據寶物種類，可以有不同的功能，例如提升玩家屬性，提供額外的技能等作用。寶物的來歷可以是完成任務、破解謎題等。玩家被殺死時，寶物有一定機率會掉落，別的玩家可以拾取。

坐騎（1.0版暫不添加）

在戰場上，擁有騎兵技能則可以騎馬作戰，武將是可以擁有騎兵技能的，其餘職業只能在漫遊的時候以坐騎代步，不能騎在馬上作戰。玩家能擁有自己的馬匹，玩家平常時候可以將馬匹寄養在驛站。馬匹在作戰的時候可能會被殺死，玩家在馬上作戰時也有可能會被打落馬下。坐騎在這種情況下有可能會落荒而逃。如果玩家離開馬匹，則馬匹會被別人騎走。

道具

玩家只能隨身攜帶5件道具，提供輔助功能。比如補充生命力、補充體力、補充箭枝數量、暫時提升攻擊力等功能。當玩家被殺死後，身上的道具會掉落，別的玩家可以拾取。

冠名族長物品

族長物品為特殊的道具，乃是族長身份的象徵，有附加技能或者大幅度提升持有者的能力。可以是武器、防具或寶物，如關羽的青龍偃月刀、諸葛亮的鶴羽扇等。族長物品不會掉落，但族長被殺死後，會掉落與族長物品同類的高級道具。

建築物相關介紹

建築物在遊戲中分為兩種，公共功能建築和國家建築，各類建築承接不同的功能。

公共功能建築

主要是裝備店、道具店等，各個勢力的人均可以進入。

防具店：出售盔甲、防具

武器店：出售各種武器

道具店：出售各種道具

練兵所：玩家競技、練級的地方

驛　站：租用馬匹的場所

民　居：NPC居住的地方，可能關聯特殊事件。

國家建築

主要是衙門、軍營、工匠房等城市功能相關建築，只能允許本國家的人進入。

軍營：訓練、招募玩家部隊的地方，在軍營訓練可以提高玩家的訓練度和士氣。

工匠房：製造攻城車、投石車、雲梯等重型器械的地方。

糧倉：存放軍糧的地方，作戰需要消耗軍糧，因此糧食儲備是必需的。

衙門：執行城市命令的功能建築。

城池角樓：增加城市防衛度的場所。

稅所：提高城市收入的場所。

太守居所：執行城市太守命令的地方。

火線特戰隊 Online Heat Project

預定推出日2004 4月

＊遊戲類型：第一人稱射擊　＊科技需求：P3-800、128MB　＊研究製造所：DOOBIC　＊販賣流通所：遊戲橘子



近期橘子工坊第二次對外開放測試，以便對於許多新功能與新機制做一更完善的測試，而也在此次遊戲改版中的真實性、平衡性與耐玩性做一極大的改變，而那到底做了那些改變、又新增了何種功能呢？以下小藍就針對於此次第二次對外開放測試所新增功能娓娓道來，國民們是一定要看的哦。^^

戰事高漲，FPS 2004炮火ONLINE

以往的FPS第一人稱射擊遊戲，在地圖的製作上不外乎是一些掩敝物多、於電影場景中較為使用於槍場的場合，這已經成為遊戲製作時的不成文規定了，而日前掀起台灣FPS迷驚豔的《火線特戰隊》，堅持給予玩家不同的感受，採用real time即時運算系統，給予FPS遊戲上最重要的實際槍戰感受外，更將真實性因素加入，將實際上戰爭時會發生的行為與現實世界中的名勝古蹟置入遊戲中，四月份台灣的火藥味將更濃。

而1998年PC市場推出的《絕對武力》第一人稱射擊遊戲，隨即引起許多FPS迷的旋風，但礙於整體的程式技術與一些相關性的容忍程式，線上遊戲始終無法突破限制，創造出第一人稱視角的射擊遊戲（俗稱FPS），而在2004年初由遊戲橘子所發行的《火線特戰隊》，卻打破所有線上遊戲的禁錮，克服線上遊戲中最難表達的引擎運算功能囉。



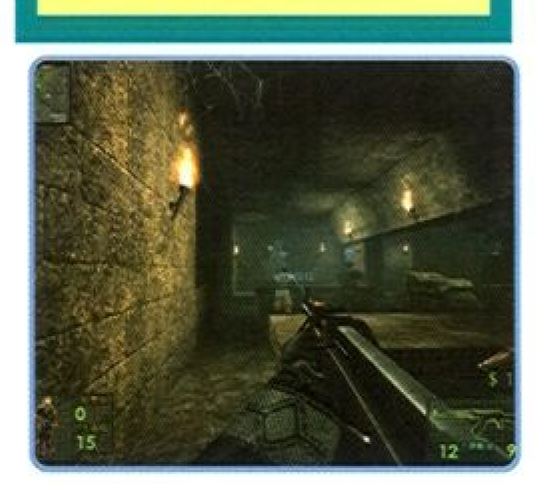
死亡不是結束，輪迴才是救續

階級晉升不落人後



信誓旦旦準備下一場激戰

《火線特戰隊》不僅完美呈現了FPS的緊湊的遊戲張力，更加入時下流行的角色養成模式，其角色將隨著玩家每一戰的結果逐步成長，從士官兵階級可以一路昇到將軍階級，從開始的新手一等兵到達最高層級的上將共有18個不同位階，如同現實生活中的軍旅生活一樣，隨著位階的不同所享有的代遇也就不同哦，每次昇等，玩家的生命值、攻擊力、防禦力都會提升，成為不敗的火線戰神。



要看故宮不用錢



令人敬仰的國父，頓時肅然起敬

原來地圖就蠻多的《火線特戰隊》，戰場可從遠在歐洲的羅馬殿堂，拉近到於生活密不可分的地下鐵，每次的戰事進行中總是叫人緊張到不能呼吸，每張地圖的屬性皆不相同，所進行的策略也多達數十種，此次更要換到台灣最著名的景點「故宮」繼續開打，此次新增的地圖環境則是根據網站上調查民意而來，也呼應廣大玩家的要求，將台灣最負有盛名的「故宮」收納在遊戲之中，當然此張地圖的難度亦大為提高，在衆多寶貴的國寶前，可隱身躲藏的地方也就更多，在戰略的運用上也就更多彩多姿，如何能在故宮中順利的前進殺敵，也就大大考驗了玩家的操作技巧；當然玩家也可以一面觀看翠玉白菜、清明上河圖，一面進行緊張刺激的FPS擬真戰事，順便惡補一下歷史概念，當然你也可以死在國父遺像面前，也可以算是不枉此生，只可惜無法與黃花崗七十二烈士並名，一同入主忠烈祠。



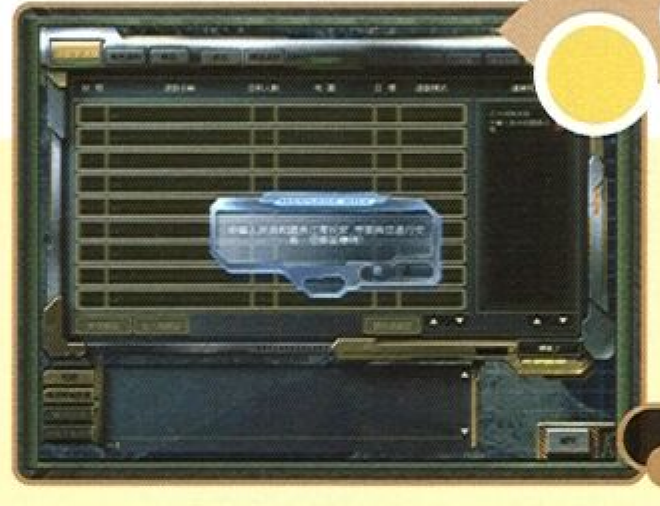
美好的小白菜，可惜拔買不起

新增團體混戰模式

盡情的展開殺戮吧

多數遊玩FPS的玩家們，對於廝殺總有些微地快感，在死鬥模式的回合賽已滿足不了那殺戮的慾望，子彈一顆接著一顆的射擊，聽著那充滿血腥味的聲音，想必玩家的血液都已沸騰起來，「火線特戰隊」在對外開放測式全新版本中亦貼心的新增團體混戰模式，以時間或是次數做為限制，讓玩家盡情的殺戮，已無需等待勝負分曉，角色可在限制的條件下於原生地重生，此一功能對於新手真是一大福音啊，在團體混戰模式中無需在等待，每一個玩家都是戰局上重要的角色，此時的廝殺才是生存的唯一方法。

肆意感受戰爭激烈


交易介面

《火線特戰隊》是第一個採用第一人稱視野的射擊遊戲，在介面方面延續其CS上玩家所熟悉的感覺，遊戲進行中玩家完全不會被任何哩囉哩唆的介面選單所干擾，所有的指令完全由熱鍵（hot key）所控制，不論是轉換武器或是購買子彈，都是用hot key指令，最多只有幾個選項，是提供戰事情報用的，因此整個遊戲畫面非常的乾淨流暢：在火線特戰隊中一分一秒都將可左右戰事的勝負，當然不能浪費玩家任何寶貴的時間。

遊戲介面說明

1. GPS（雷達）：顯示我軍的位置
2. 任務道具：隨著任務不同而出現…
3. HP角色視窗：能源值（生命值）與防禦值
4. 時間：要在該時間內將任務完成
5. 武器視窗：顯示目前使用的武器與彈匣所剩餘的子彈數量
6. 可使餘額：顯示可用餘額

遊戲室分級設定，讓新手輕鬆上手

當然在戰爭的殘酷下，新手要生存亦是相當的困難，火線特戰隊即開創了遊戲室等級限制功能，在室長的權利下可以設置加入戰局的玩家等級，如此一來整體遊戲可說是更加公平，亦不會有等級過於懸殊的情況，讓玩家在進行賽事時，可以更精準的找尋適合自己等級的遊戲室，也可以在相互的教學成長中，學習到更多生存下來的準則，讓往後於火線特戰隊中才能得心應手。


交易介面

刺激的聲光效果與感官激能，可以謂為火線特戰隊的最佳註解，即使現在的遊戲畫面都已經極為精美，火線特戰隊的光影變化仍然栩栩如生地營造了一個數位感官浩瀚無窮的戰爭世界，如果要說缺點，唯一可以抱怨的大概就是角色臉孔的細緻度和那臉部的模型比不上場景的漂亮：火線特戰隊整體的音效可以說是無懈可擊，不論是敵人掠過領地輕微的腳步聲、或者是子彈穿過地底甬道的聲音、又或者是夜宿野外時的偷襲聲音，配合上宛如實景般的畫面，火線特戰隊創造了一種將玩家吸入遊戲世界，在遊戲中難得一見的「自我融入」感。

與一般的線上遊戲比較不同的是，在火線特戰隊當中是攜帶物品是有重量限制的，隨著負重的產生將會讓角色的速度變慢，這是個優點，同時也是個缺點。好處更趨向真實性，壞處也可就是武器子彈可是有限制滴，不然到時候在戰場上，慢吞吞的角色可能就只有等待爆頭或是仆街的惡耗，附加提醒在火線特戰隊裡你不能像在踢足球般的把滑鼠慢慢的踢到「正確」的位置，這一秒鐘的不良操作，很可換來你不幸的死亡。


交易成功後出現訊息

奇靈王







預定推出日 未定

＊研究製造所：天泉科技　＊販賣流通所：未定　＊遊戲類型：角色扮演　＊科技需求：P3-500、128MB



玩家扮演洛貝可的角色，在遊戲世界中探索。在這個單線劇情的遊戲中，你可以和任何人談話，有些人會提供你有用的線索，以便解謎進入下一個事件中。事件通常都會引發相關的戰鬥，戰鬥勝利所獲得的錢，你可以用來買裝備給隊伍中的所有隊員，或是購買所需要的藥草來治療他們哦。^^

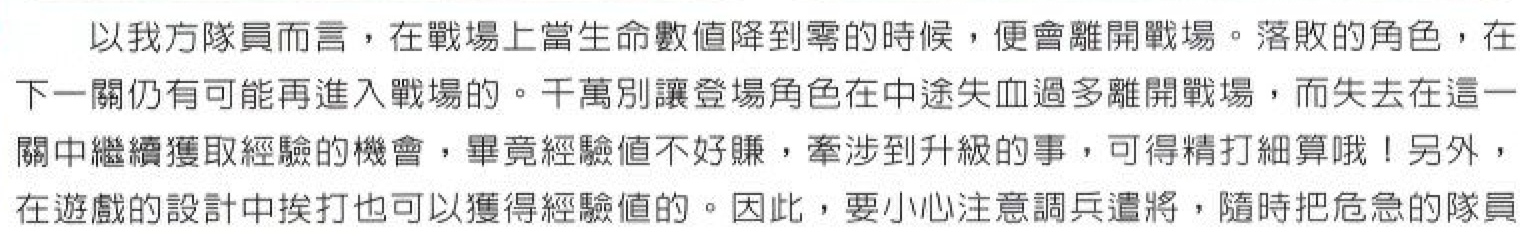
戰棋式戰鬥模式

遊戲中玩家帶領以洛貝可為首的少年冒險軍，為了解救曾經是靈球英雄的父親洛奇那，而展開的冒險行動。從洛貝可家中的首度遭遇戰，他和死黨迪卡要跟敵人派來的巨人那斯戰開對決，這是他們第一次使用靈球，可想而知，動作生澀是在所難免的，但是，少年們憑著一股熱血，遠離家鄉前往未知的城市地域冒險犯難，卻是什麼也擋不住的。



人物在對話時，下方出現的對話欄左側會出現她的肖像大頭照，可愛的造型是這遊戲的一大特色

奇靈王的戰鬥是屬於事件式戰鬥，採用戰棋回合制方式（SLG），並非踩地雷式的。戰鬥中分為我方回合和敵方回合，在我方完成所有的人員佈屬和動作之後，這才換成對方行動。這種類似光榮的三國英傑傳的回合式戰棋，優點是玩家可以冷靜的完成每一名角色的行動，在陣勢佈署和戰術運用時可以有機會獲得最有利的成果。以實際的結果來說，就是角色的等級和戰場寶物的取得囉！你可以很平均發展每個角色的等級，讓滿血的隊員全力向前衝，把瀕臨死亡的隊員安排到後方來施法救治；也可以只專注練一個主角，讓他儘可能升到最高的等級，其他人只是輔助的性質。所以說，這樣的設計方式，玩法就千奇百怪了！



全力保護重點人物

以我方隊員而言，在戰場上當生命數值降到零的時候，便會離開戰場。落敗的角色，在下一關仍有可能再進入戰場的。千萬別讓登場角色在中途失血過多離開戰場，而失去在這一關中繼續獲取經驗的機會，畢竟經驗值不好賺，牽涉到升級的事，可得精打細算哦！另外，在遊戲的設計中挨打也可以獲得經驗值的。因此，要小心注意調兵遣將，隨時把危急的隊員調到後方或是敵方火力打不到的地方，等待快升級時出去臨門一擊，升級後生命便會再補充回來了，這可是個好用的祕招哦！另外，玩家要注意勝利失敗條件，否則讓重要的角色死亡就會宣告這場戰役失敗了。



談話中會談出一些可愛的心情符號，從它你就知道遊戲中人物現在的心情如何了。

武器道具大不同

隨著遊戲劇情的發展，你所面對的敵人的能力會越來越強大，數量也會越來越多！僅僅靠著主角們隨著歷練所得到的升級強化屬性是不夠的。因此好的裝備就愈加重要！每個城鎮中都會有武器店和道具店，其中能夠購買到的裝備道具，可以供主角們裝備在身上五個不同部位，分別是頭、身、手、足及裝飾品。隨著累積的金錢的增多，你可以購買攻擊力或是防禦力更強的裝備來保護自己。有些裝備可以提升攻擊力或是防禦力，有些是針對肌肉型的角色設計的，僅提供攻擊或防禦的提升；有些就是針對施法型的隊員，提供靈力方面的加強哦！

而遊戲中，由世界地圖連接許多城市或地點，從洛貝可的家－安其拉瑟，到海上孤島－憎恨之島，以及靈球巫師德絲蕊所在的黑暗沼澤，可說是有著截然不同的地理風景，除此之外，你還會看到冰天雪地的極北區，甚至還有決戰的阿布神廟中，經歷迷宮和層層觀關的歷練呢！



世界地圖的一部分



狀態欄中可以切換顯示各角色的裝備和攜帶道具，最重要的屬性也可以一覽無遺



到達憎恨之島了，下船囉！

遊戲工坊　奇靈王

遊戲介面總整理



右下角則是戰場小地圖，紅色的小點代表的是我方隊員，藍色小點則是敵人的單位。

戰鬥中，玩家如果把滑鼠移動到某一角色身上，在畫面左下角就會出現個小方框，來顯示這名隊員的一些基本的屬性。玩家就可以及時的瞭解到他此時的狀態，從而做出相對應的判斷選擇。

在遊戲中，會有越來越多奇能異士加入洛貝可的探險行列。在他們身上單擊滑鼠左鍵，首先會顯現出他的可移動範圍（以陰影方格表現），不同的角色有不同的移動能力，同一方的隊員可以互相借路而過，遇到敵人時則會受限無法通過。此外，會跳出一個指令介面，上面有攻擊、法術、道具、搜索及休息這些選項。以下介紹各個選項：





裝備與物品畫面 物品欄具有分類功能，可以按攻擊、防具、飾品及藥品等不同功能來區分，一目瞭然

攻擊

點選『攻擊』指令，那就可以根據出現的角色攻擊範圍來對處於被攻擊範圍的敵人進行攻擊，但要注意的是，敵人是會反擊的，所謂知己知彼，百戰不殆，因此玩家必須仔細觀察敵我角色的基本屬性，如何讓敵方無法反擊，或是敵方反擊的力道不致造成我方致命性的後果，再採取攻擊動作，不然可就得不償失了。

攻擊可分為一般攻擊和法術攻擊，法術攻擊會消耗靈力，一般攻擊則以該兵種手持之武器進行攻擊，玩家可從陰影格子的型態找出每種兵種的攻擊距離和模式。例如：弓箭系的兵種無法攻擊或反擊身邊的敵人等等。

法術

點選“法術”指令，就會彈出一個法術列表，上面顯示的是當前角色目前所能使用的法術，玩家可以選擇自己想使用的法術來攻擊敵人，有時正確的使用好法術是會產生令人意外的效果，對戰局的發展也會產生很大的影響。

道具

點擊“道具”指令，玩家可以察看角色目前所裝備的道具和所擁有的道具，玩家可以自由調配道具來裝備在角色身上來增強角色的屬性。

搜索

點選“搜索”指令，玩家可以讓當前控制的角色在現在所處的格子上搜索看是否有物品，在戰場上藏有不少的寶箱，這些寶箱中有許多道具，是對戰況很有幫助的，玩家想要得到這些物品的話，可得好好的利用搜索的效果來探索地圖了。

人物屬性關係圖

洛奇那（昔日靈球英雄） —好朋友→ 布理士（洛貝可的老師）

洛奇那（昔日靈球英雄）↓ 洛貝可（故事主角）

布理士（洛貝可的老師）↓ 迪卡（洛貝可從小到大的朋友）

洛貝可（故事主角） —好朋友→ 迪卡（洛貝可從小到大的朋友）

在冒險過程中認識的朋友：羅格（皮斯鎮）、安娅（憎恨之島）、阿卡拉（沃弗森林）、尼拉塞克（達加谷）、西勒斯（北極無人區）

羅格（皮斯鎮） —祖孫— 羅格的爺爺

羅格的爺爺 —普通朋友→ 威克林（皮斯鎮珠寶商） —生意夥伴→ 墨菲（靈球掠奪者） —同行→ 格普瑞拉 —朋友→ 外冥星（外星人）

格普瑞拉 —朋友→ 德絲蕊（黑暗惡靈得意手下）

德絲蕊（黑暗惡靈得意手下） —下屬— 黑暗惡靈（幕後黑手）

幻境奇兵 FireStarter

預定推出日 2004 4月

＊研究製造所：GSC Game World、淇倫互動　＊販賣流通所：智冠科技　＊遊戲類型：第一人稱射擊　＊科技需求：P3-750、128MB



故事的時間設定是在西元2010年，你正在體驗當代最新型的虛擬實境遊樂器 FireStarter ，可是你所遊戲的機器突然遭受到最新的病毒感染，由於這個原因使得遊戲的設定被破壞了，正在進行遊戲的你突然面臨十分危險的情況，所以你必須在48小時之內破解這款遊戲，否則將無法活著回到現實世界……

各具特色的 6 大角色

遊戲剛開始進行時，你可以先創造一個屬於自己的角色來進行遊戲，從 6 種擁有不同特色的角色中選擇符合你喜好的操縱者。這 6 種角色分別為女間諜、變種人、警察、機器人、軍人及槍手：

女間諜　(Agent)



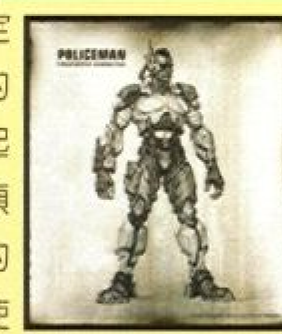
女間諜擁有發展完全的靈活技巧，動作輕盈，基本設定的能力讓他能夠進行向前越進而不會有太大的損傷，但是卻無法順手的使用重型武器以及發產出具有破壞力的特殊技巧，在一開始的關卡來說，使用Assault Rifle 可以發揮最大的效應。

變種人 (Mutant)



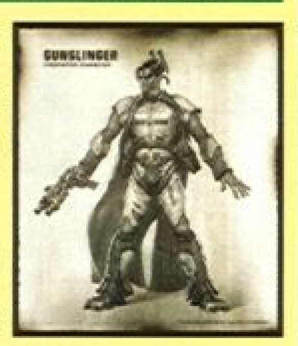
所有角色中具備的力量最強大，由於變種的關係擁有 4 隻手臂，所以可以同時使用 4 種武器進行進行攻擊，再加上能夠輕易的使用重型槍械，雖然這樣會加速彈藥的耗損，卻能得到超強大的攻擊火力，動作和體力都不錯，不過防禦力很低。

警察 (Policeman)



在遊戲設定裡來說，警察的所有條件平均起來算是第二順位，擁有極佳的協調性，能夠使用雙手輕型武器，遊戲中期可入手的 Shotguns 比較適合警察使用。

槍手 (GunSlinger)



槍手的特性就是有超乎想像的反應動作以及開槍的準確度，槍手的基本能力能夠讓他從高處落下時受到較少的傷害，不過他無法使用重型武器，適合的武器是Relight Lasers 。

機器人 (Cyborg)



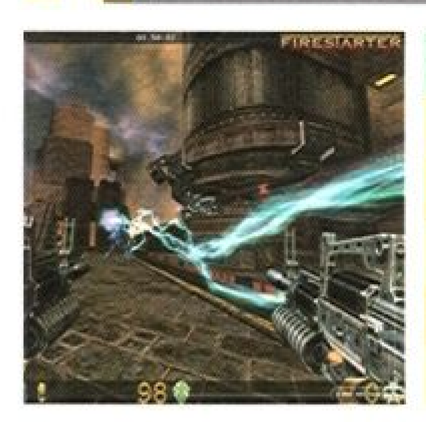
有最堅硬的裝甲，基本能力的設定讓他能夠使用重型武器，他是遊戲中唯一可以學習裝甲恢復技能的角色，靜止不動時可以自動修復裝甲，適用武器是 Minigun 。

軍人 (Marine)



軍人是所有角色中能力最平均的角色，所有的技巧都是為了讓自己生存下去以及格鬥，遊戲設定上軍人可以使用重型武器而不會減緩速度，同時在發射火箭筒時有較高的準確度。

各角色基本能力值



	女間諜	變種人	警　察	機器人	軍　人	槍　手
身高	168	205	180	220	185	175
體重	60	150	80	240	90	75
體力	40	100	70	20	60	50
裝甲	0	0	20	90	20	10
速度	110	50	60	40	70	90

一開始玩家的角色非常弱，但是在遊戲進行中，你可以藉由強化來增加角色的能力，例如你可以增強角色的反應能力、高處落下的能力（減少傷害）、裝甲強化…等技巧，而不同的職業又有自己獨特的特殊技巧，當你打倒敵人時，敵人會出現靈魂，收集這些靈魂能夠發動你的特殊技巧。



高達 20 種的特殊武器



FireStarter 內總共有 20 種類以上的各式特殊武器，完全科幻設計，玩家在一開始進行遊戲時手上只有一把短鋸，你可以想像用電鋸來砍殺敵人會是什麼樣的情景，隨著故事情節的進行，可以獲得許多火力強大的武器，有：火焰噴射器、散彈槍、火箭筒、大型機關強、榴彈槍…等，每種武器的殺傷力不盡相同，可連發的武器攻擊力較低，單發重火力武器殺傷力較高，但是發射前的換彈動作較繁瑣，而且使用的武器還牽涉到玩家開始遊戲時所選擇的角色，不同的角色有不同的武器限制！

MiniGun

格林型重機關槍，依據真實武器裝置仿製，發射速度、子彈耗損速度快，殺傷力較低，適合用來攻擊成群的敵人，但是有個缺點是子彈裝填的速度較慢，是機器人建議裝備的武器之一。



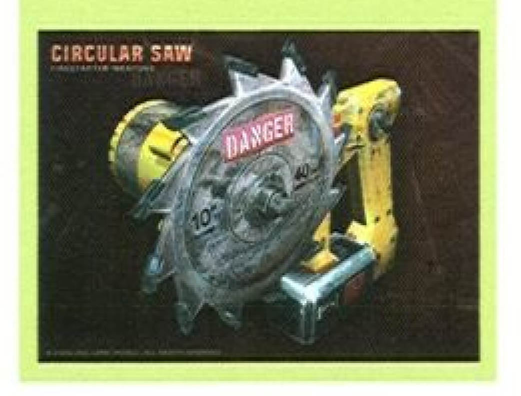
Relight Lasers

一款超級快速的能量武器，是經過非法改造的工業用雷射裝置，裝備有電池，不過近距離開火有可能會傷害到使用者，因此不建議在近距離使用，本槍的後座力極小，換彈速度快，適合槍手使用。



Circular saw

圓盤電鋸，遊戲一開始就裝備的武器，其實它非常適合用在近距離纏鬥上，直接砍殺敵人逃出重圍的最佳利器。



Rocket launcher

分為手提式和肩上型火箭發射器，威力驚人，隨著拿到的火箭類型不同有不同的功能，手提式可以發射不受控制的火箭、閃耀火箭以及連串火箭；肩上型可以發射自動追蹤火箭、超音速火箭、穿透火箭、連串火箭。是威力最強大的一種武器之一。



32 類造型的高智慧兇猛怪獸



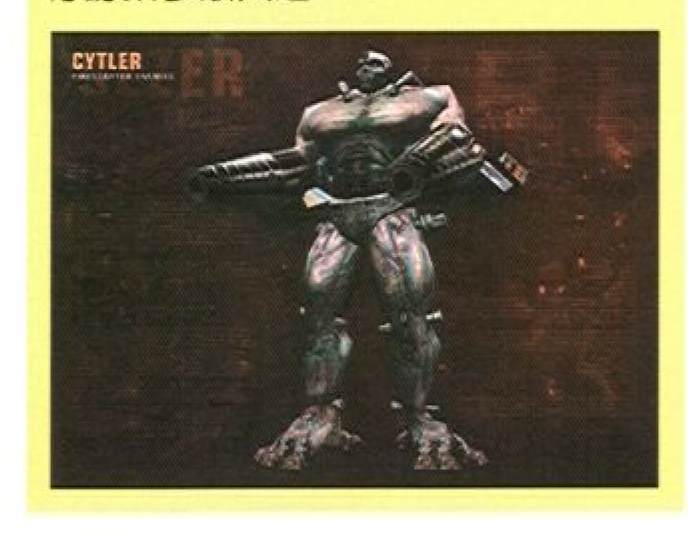
遊戲內的怪物種類共有 32 大類，金屬機械怪獸、殭屍、惡魔類、兩棲類…等，各種噁心新穎設計的怪物充斥其中，而這些怪物的 AI 程度十分高，一不小心玩家將身陷遊戲機內而無法回到現實世界，怪物們不僅會成群結隊的來襲，也會運用策略躲在暗處偷襲，讓人心驚膽跳，採取步步為營的方式來進行遊戲會是生存的最佳範例。

為了要順利的從遊戲機回到現時世界，不管敵人的 AI 如何高，你都必須想辦法打倒敵人，不過請小心不要被設計噁心的怪物嚇到了喔！以下介紹三大種類的怪物以供參考：

Cytler（惡魔類）

特技：集體屠殺　速度：慢
武器：火箭　裝甲：非常堅固
傷害力：強

上層關卡中惡魔類的代表性怪物之一，火箭發射器被植入雙手中，同時擁有無止盡的彈藥，能從遠距離對玩家進行攻擊，裝甲厚實，是難以對付的眾多敵人之一。



Gladiator（殭屍類）

特技：軍用大口徑射擊
武器：來福槍　速度：中
傷害力：非常強　裝甲：中

頭部被移植到下腹部的位置，使用特殊改裝過後的大口徑來福槍，這是很危險的武器，殺傷力極大，有很高的準確度以及攻擊距離，要打倒他建議從後方或是趁其裝填彈藥時從側邊使用自動追蹤導彈來進行攻擊。



Piranha（機械類）

特技：防禦增強　速度：低
武器：雷射　裝甲：中
傷害力：強

聽覺、視覺都很優良，武器的攻擊範圍極大，是防守型機器怪物，當失去敵人蹤影時會停止並回到守衛的陣地，這是防守型怪物的職責，動作緩慢是它的致命傷，只要妥善利用這點就可以輕鬆解決掉它，建議使用火箭之類的武器來攻擊。



KokoMANDO

百戰咕咕雞

預定推出日2004 4月

＊研究製造所：LK Avalon. ＊販賣流通所：智冠科技/淇倫互動 ＊遊戲類型：動作類 ＊科技需求：Pentium 600 MHz、128 MB



國民們小時候應該玩過老鷹抓小雞的遊戲吧，母雞必須盡力保護自己的小雞不被老鷹抓走，而《百戰咕咕雞》這款遊戲同樣以雞為主角，不同的是，遊戲中的主角是隻名為「咕咕雞」的小公雞，它為了拯救被綁架的母雞們，必須使出渾身解數擊敗綁架者-狐狸，身經百戰之後，咕咕雞是否能順利完成任務呢？

狐狸綁架犯偷雞 咕咕雞英勇出擊

「咕咕雞」是一隻年輕的小公雞，直到最近他都是和其他的母雞居住在他自己的雞窩中，但是有個事件打擾了他目前悠閒的田園生活，一群狐狸闖進了他居住的雞窩，並且綁架了母雞們以及他心愛的小女朋友，一隻居住在森林邊緣的年老公鴨奇蹟似的救下了「咕咕雞」，由於這隻老公鴨從雞窩救出他並將他藏在自己居住的住所，「咕咕雞」才能從凶暴的狐狸群手中存活下來，當他們從雞窩逃離出去的時候，發現到狐狸綁架犯遺留下來的地圖，這個地圖上面標示了這群犯罪者的根據地所在位置，有了這份地圖以及老公鴨提供的衛星定位系統，他們可以標示出被綁架的母雞的位置，「咕咕雞」決定前往救援這些母雞，連帶的也將他的愛人從狐狸手中奪回。



▲ 未來將要面對強悍的敵人，咕咕雞可不敢鬆懈。

全中文化動感上市 多變視角身歷其境



▲ 遊戲的視角將隨著咕咕雞的進行而轉變。

▶ 有了全中文化，玩家可盡情享受遊戲的樂趣。

「淇倫互動」特別對《百戰咕咕雞》這款遊戲進行全中文化改版動作，讓台灣玩家也能享受到國外遊戲的樂趣，遊戲介面、內容完全中文化，可以讓玩家對於遊戲的故事背景更加了解，進而更加投入遊戲劇情內，目的在創造一個無語言隔閡的遊戲空間，希望能讓大朋友、小朋友都能喜歡這款遊戲，從中得到無窮的樂趣。而遊戲中的主角「咕咕雞」是採用第三人稱的視點在進行遊戲，隨著遊戲進行，視角也會跟著轉變，例如在第十道關卡中，玩家將從垂直視角來瞄準箭的射擊角度，此時是使用水平視角來修正，雖然說是傳統的2D類型，卻有3D遊戲的精美畫面。

逗趣的音樂及音效 極富卡通趣味性

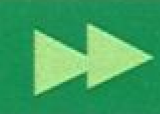
《百戰咕咕雞》為了配合遊戲的風格設定，因此遊戲的音樂及音效充滿了詼諧、逗趣的意味，如此一來，不但讓遊戲的整體品質更加的貼近卡通趣味風格，也更能使玩家感受遊戲所帶來的歡樂效果；遊戲中設有數量眾多的逗趣音效，小英雄「咕咕雞」舉手投足的每個動作皆有其相對應的音效聲，操縱起他一點也不會感到無聊、沈悶，因此，《百戰咕咕雞》這款遊戲不但讓玩家執行起來沒有負擔，而其無厘頭的滑稽動作更能帶給玩家很多的歡樂，讓玩家笑口常開。

▶ 極富卡通趣味，就連背影也令人感到有趣。



KokoMANDO

串場畫面貫穿劇情 執行任務宛如動畫



《百戰咕咕雞》遊戲中每道關卡的開頭都會有串場畫面，目的就是提醒玩家這次的任務目標，本遊戲從一開始就會告知玩家遊戲劇情的原因為何，玩家的最終目標又是什麼，加上第三人稱的行進視角、逗趣的卡通音效展現、主角滑稽的動作表演，所有的設計再以淇倫的中文化結果呈現出來，讓玩家們不僅對遊戲的背景劇情更加了解，也更能置身融入遊戲之中，就讓你身歷其境來感受與扮演這部卡通動畫的英雄主角，趕緊來完成每道關卡，當個小有成就又惹人發笑的卡通電影明星吧！



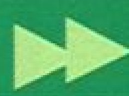


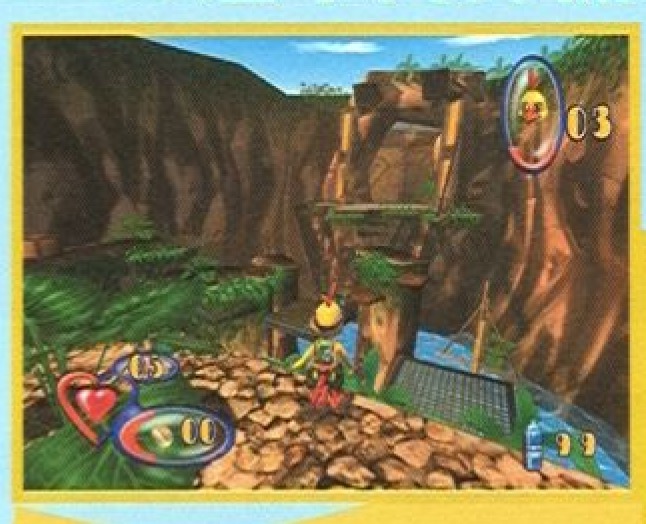
▲ 過場動畫將逐步帶領玩家進入遊戲的最高潮。

▶ 什麼！？我被前後夾攻了。

KokoMANDO

30道不同的關卡 過關斬將顯威風





▲ 眼前的每一步都相當驚險，一不小心便會墜入谷底激流之中。



▶ 每一關卡都會有任務說明，提醒玩家趕緊打敗惡勢力。

《百戰咕咕雞》總共有30道不同的關卡，每個關卡都有符合自己的特殊繪畫風格，北極、大草原、太空…等，不同的場景各有不同的設計風格，讓遊戲充滿相異的樂趣，加上英雄救美的故事背景，使得整部遊戲進行下來就好比看了一齣迪士尼的動畫卡通，你必須將邪惡的綁架犯通通一網打盡，解放所有被抓走的母雞，以及最深愛的女朋友！「咕咕雞」的動作迅速，使用鍵盤操作起來一點都不會困難，十分靈敏好用，遊戲裡的氣候變化也讓遊戲的難度增加，有時狂風大作，有時降下大雪，這些氣候因素都讓遊戲的耐玩性增加，請玩家操作著「咕咕雞」來過關斬將吧！

KokoMANDO

完全3D製作 畫面精美細緻

本遊戲採完全3D製作，畫面精美，搭配迪士尼風格的畫風，讓整款遊戲呈現出特殊的質感，可愛造型的英勇「咕咕雞」在遊戲裡上山下海，畫面上物體的陰影、光線、物件的整體感都非常擬真。遊戲採卡通風格，因此顏色構成以輕鬆活潑為主，豐富的色彩讓遊戲整體鮮明了起來，遊戲上的人物也因為多樣的顏色而變的各有特色，各種幫助遊戲進行的特殊物件都因為3D設計表現出各自的特色，這些障礙物包括了自然和非自然兩種：

自然類： 水、沼澤、熔岩、洞穴、可動式石門、鐘乳石、湖泊、峽谷、瀝青坑…等。



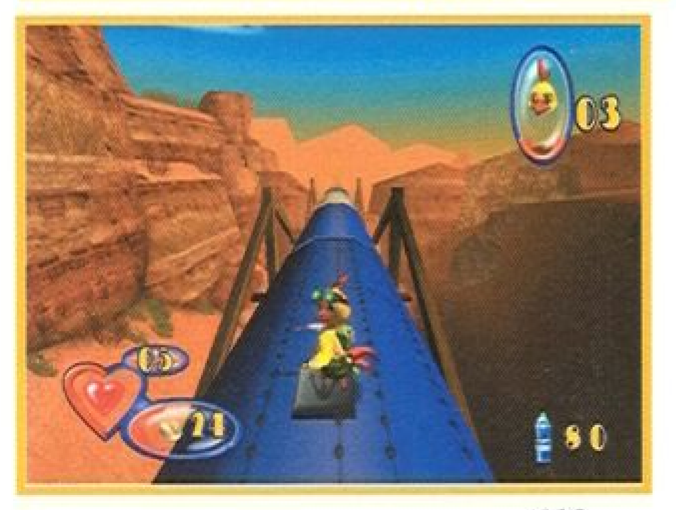
人造類： 行李、移動平台、樓梯、電動柵欄、跳板、可動地板、榔頭、陷阱…等。

擬真的設計卻又表現出卡通動畫風格，讓這款《百戰咕咕雞》變成一款特別的遊戲。



▲ 全3D製作，讓玩家能有更深刻的體驗。

▶ 呵..終於救出心愛的母雞了，不過，怎麼是一隻普通的雞？



Ultimate Trainz Collection

鐵道夢想家




預定推出日2004 4月

＊研究製造所：Strategy First　＊流通販賣所：智冠科技/淇倫互動　＊遊戲類型：模擬類　＊科技需求：PII400、128 MB



並列世界三大鐵路模擬遊戲之一的TRAINZ系列終於堂堂登入台灣，國外媒體一致給于高度肯定評價，《鐵道夢想家》有著你從未見識過的精細度以及鐵路資訊，收集了北美、歐洲、英國、澳洲的真實鐵路網資料，累積了十年來全球鐵路迷的建議和近代經典列車資料，在你自己創立的3D地圖內，讓想像力無限奔放，創造出屬於自己的獨特場景。

列車收藏館 滿足鐵路迷的需求

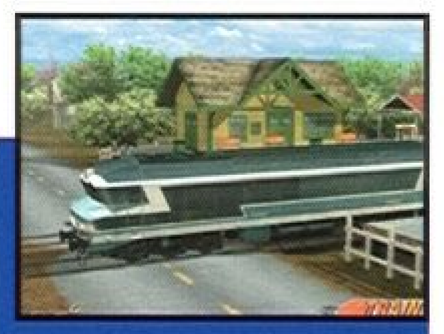
遊戲內建的蒐藏館模式總共有130種巨細靡遺的火車頭、載客車廂、貨運車廂…等，你可以在這了解每個車頭的歷史資料，從英國的大馬力車頭、美國容易變換的車頭，到歐洲的高速載客火車頭…..等，收藏館裡面全部都有收錄，當你選定某一個車頭或車廂後，可以測試它的鳴笛聲、車頭照明開啓後的狀況，旋轉縮放車頭、車廂的3D模型，讓你可以仔細的研究，更改車頭的數字號碼在這裡也能辦的到，選定某一個車頭或車廂後，再選擇info選項你就可以看見這個物件的基本詳細資料，長度、高度、重量、馬力、容納人數…等資料通通詳細的條列出來，可說是所有鐵道迷夢寐以求的詳細資料。除此之外，從線上下載回來的各種車頭、車廂，你也可以在此確認觀賞，甚至包含了蒸氣火車頭以及牽引機。




▲（加拿大ALCO FA1）


▼（英國CLASS37BR）



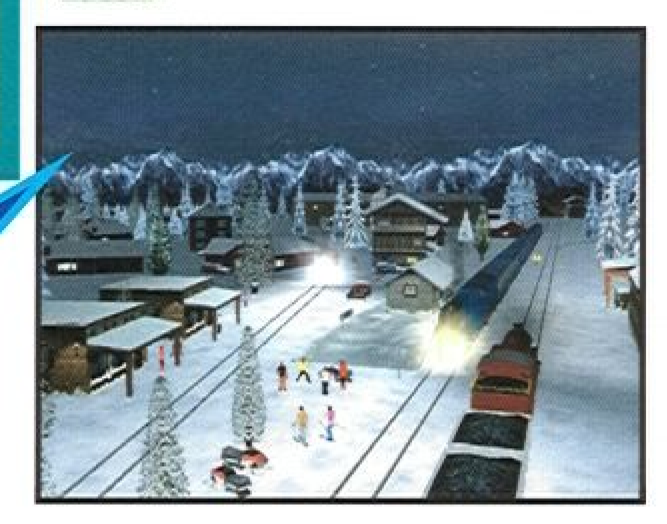


▲（法國72000CC）、

▼多款列車，滿足你蒐集的欲望。



《鐵道夢想家》超值組合 一次收錄完整



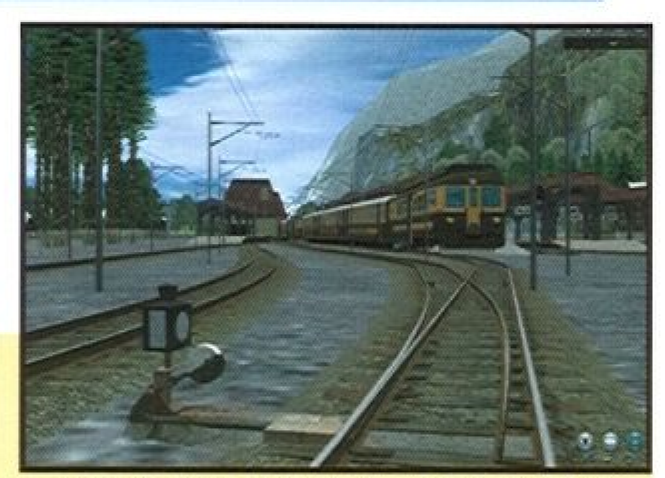
暗夜滿天星斗的浪漫雪景更是別有一番風韻。

鐵道夢想家遊戲還搭贈了一片列車塗裝軟體，超值的組合讓你能有更多的享受，這套軟體允許你設計並創造屬於自己的獨特列車塗裝，或者是把你喜歡的列車重新噴漆，換成自己喜歡的色彩，只要簡單的五個步驟，就可以設計出一款獨一無二的特殊車頭或車廂；也可以將自己設計的LOGO、標語和現有車輛相結合，也可以從資料庫內建的資料中選取，也可以使用自己順手的繪圖軟體（例如Photoshop）來創造完全原創的新樣板，設計完成後匯入遊戲資料庫中，就可以把自己設計的標語、LOGO加以運用。

上傳下載功能 全球玩家一起來

每一套《鐵道夢想家》遊戲都會附有一組序號，提供玩家上網登入，如此一來，玩家便可享有和全球玩家互相交流的權利以及享受官方提供的更新服務了，在這裡有全球各地的鐵道迷玩家精心設計的列車彩繪以及地圖，甚至動物、號誌燈、各種車輛…等等，都有玩家加以設計改良，總計有超過7000個以上的物件，你可以選擇自己喜歡的物件，下載並加以運用。同樣的，自己設計出滿意的作品時，也可以將作品透過網際網路上傳到官方網站上，供全球玩家欣賞，而自行創造的劇情腳本也可如法泡製；特殊的創意還有機會獲得原廠提供的相關贈品。台灣自豪的阿里山小火車是世界三大高山火車之一，「之」字型的上山法獨步全球，台灣的玩家們，發揮創意把它設計出來後讓國外玩家來見識看看吧！！





挑戰自己的創作功力，製作出夢想中的鐵道系統吧！

呵呵..製作出如此Q版的鐵道可說是創意有餘靈感不足呀！



綜觀全局 指揮若定

在Driver模式裡，可以選擇自己所喜歡的列車，在特定的地圖上行駛，或許是運送貨物，也可能是搭載旅客，除了要操控各台列車，也必須要仔細的規劃列車行進路線，切換號誌燈以及鐵軌交換控制桿，避免發生嚴重的交通意外。操控視窗方面，可以選擇簡單或是擬真兩種，簡單模式讓你能簡單的操控列車，同時欣賞畫面精細的各國鐵路網風情，在擬真模式中，玩家坐在火車頭的駕駛艙，由第一人稱視窗來操控列車，所有的操作方式都跟真實的火車一般，調節油門把手來進行加速減速，按下按鈕來開啓車頭燈或是喇叭，這種操縱方式需要有高度的駕駛技巧才行。

▲ 設計逼真的車頭駕駛艙，讓你體驗駕駛列車的樂趣。

▶ 切換至簡單操控模式，可瀏覽大地風光的景緻，好一飽眼福。

從無到有 完成夢想的鐵路風光

啓動Surveyor 模式能體驗從無到有的樂趣，依據自己的喜好來設計所有的景物以及鐵道的鋪設，選擇好基本地形後，可以先大致瀏覽後在心中描繪出自己理想的景色，總共有超過一千個以上的物件可供選擇。移動高山、建造城市、圍繞在鐵路四週的茂密森林、鐵路、高壓電纜…等，不僅如此，還可以在地圖上增加小動物，設定天候狀況、光影變化，創造出更具生命力的地圖場景。除了可以自己創造新的路線之外，也可以由現存的地圖資料中選擇其一來加以修改，遊戲內建北美、歐洲大陸、大英帝國以及澳洲等地的廣大鐵路網，相信可以滿足玩家的需求也能體驗各國風情。當然遊戲的天候變化以及時間也能夠加以設定，可以在大雪紛飛的夜裡駕駛列車，也能在艷陽高照的環境下控制車輛行進，好好體驗一下列車奔馳在黑夜的快感以及打雷閃電時駕駛列車的特殊感覺吧！

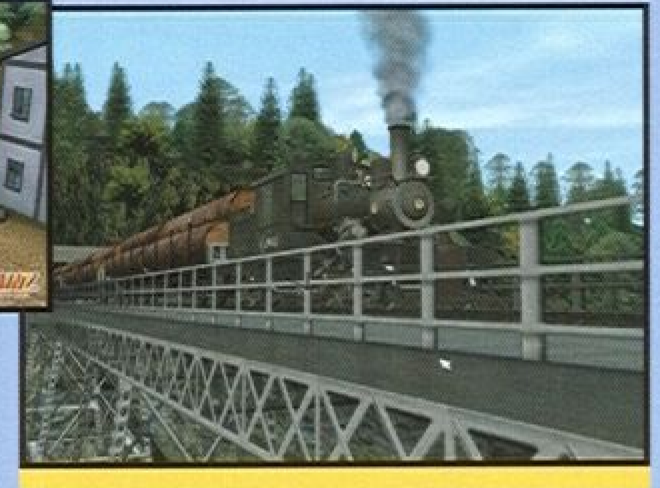


▲在不同的氣候中，可盡情體驗不同的駕車感受。

劇情模式 當個優良列車長

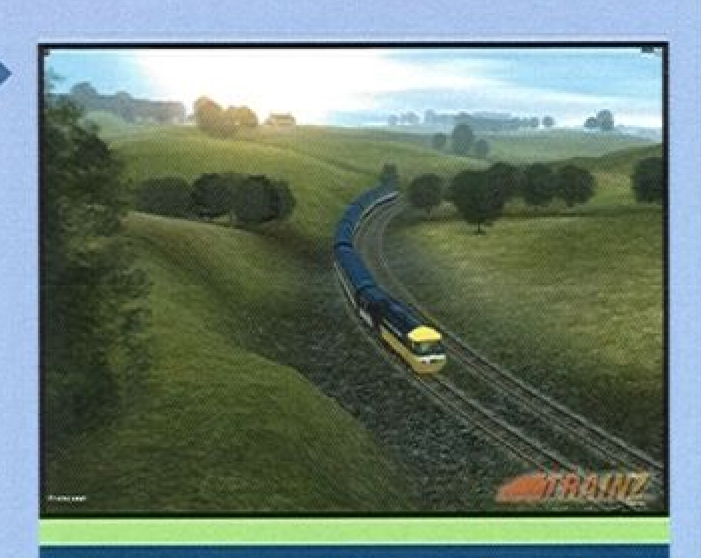
劇情模式讓你化身為列車長，準時的抵達車站是最重要的事情，每道關卡開始時會接到時刻單，告知到達每個車站的時間，準時到站可以增加積分，請盡量減少錯誤準時到達以免扣分。也可以自己編寫腳本，使用TrainzScript工具就能自己設定到站時間，設置燈號位置、鐵軌交換控制桿；也可以設定在鐵路網上行走的列車數量，當然車輛越多，調度的功力也要越高，如果你的調度能力十分好的話，可以挑戰多輛列車同時進行喔！以下介紹其中二個內建劇本讓玩家對於劇本模式有一些初步概念：





Biriburra Yards

距離長且沿途風光景緻非常有特色的澳洲鐵路，貨櫃列車通常和客運車廂相連結，你的任務就是要準時到站然後讓組員們可以把貨卸下…



East Coast Sunlander

更安全的配備已經開始使用以取代以往的鐵路行進方法，北海岸線的柴油火車頭QR已經配備了這種新型列車保護系統，在這個腳本中測試你的駕駛技術並體驗這種新型保護系統帶來的便利性…

幻想西遊 魔佛重生



預定推出日 2004 7月

＊研究製造所：蓋亞科技　＊販賣流通所：未定　＊遊戲類型：角色扮演　＊科技需求：P3-500、128MB



唐三藏帶著孫悟空、豬八戒、沙悟淨歷盡千辛萬苦到西方，取回了一大堆大乘佛經後，就回到了東土。唐三藏花了百年的光陰專研這三十五部，計五千零四十八卷大乘佛經。原本想將這些經文奧義，從而發揚光大，渡化衆生，宣揚如來天威。不料卻帶來天地三界的浩劫。而前代所惹出來的災難，這回就要靠新一代的人物來解決了。

接續西遊記的冒險故事？

《幻想西遊》跳脫換湯不換藥的改編模式，將原著小說當成正史，重新架構一個全新奇幻故事。在《幻想西遊》中，玩家熟悉的角色跟價值觀，全用另一種觀點重新詮釋。如佛教傳入中土，東方的道教是全然接受？還是極力排斥？佛道的法術相比誰最強？天龍八部是正是邪？東方西方的文化跟宗教全然不同，當一股力量要進來時，一定會引起另一股力量的反彈，進而發生紛爭，從東方道教跟西方佛法之間的衝突與磨擦，架構出『幻想西遊』的故事的主軸。



全新的故事、另類的思考

創新人物新登場



長江後浪推前浪，江山代有人才出，原著小說的角色，這次都變成了配角，新一代的角色在此接棒。《幻想西遊》中有六個主要角色，花果山的猴王－孫靈、東海小龍王－敖奇、火燄山的獸王－舞神風、仙界最強的劍俠－雷柔、地藏王之徒－羅青青、唐三藏第四個徒弟－悟玄。這個六個角色跟原著西遊記中的人物都有不同程度的關連。在《幻想西遊》中這六個角色時而為敵，時而成朋友，六個角色各有特色。

本期搶先介紹其中的三個角色。



孫靈

花果山之王，為齊天大聖孫悟空之子，本為仙石受大聖精血，成一石胎，再經大聖點化，成一石猴。靈台清明早通智慧。在胎石中早以脫胎換骨，所以七分像人，三分像猴。天生好動思想靈活，悟性極佳但定性不足。個性輕佻，好惹事生非，跟其祖先頗似。孫靈在花果山率領群猴稱霸獸界。因為個性好奇，所以藉天地大亂為由，闖蕩天地三界。



舞神風

火燄山之王，為鐵扇公主及牛魔王之女。遺傳其母妖豔與其父的兇悍。因不滿猿族稱霸獸界，兩族屢次針鋒相對。其性冷靜善計謀。獸族皆為火爆個性，但舞神風一反常態，出奇冷靜，善謀略。



悟玄

為唐三藏的第四個徒弟，是孫悟空的師弟。平時雲遊四海勤積外功。佛法高深，個性善良。因靈性清明不畏妖魔。雲遊四海修行常遇猛獸，因不願殺生所以身上常帶有傷痕。佛法功力更勝其三位師兄。

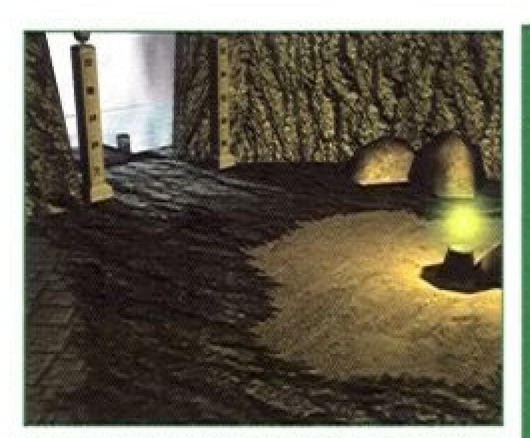
東西方妖怪大車拼

在《幻想西遊》中反方的角色，不再只有是中國傳統的妖魔鬼怪，或是山海經中的精怪。而是由佛教世界中的天龍八部領軍。天龍八部分一天，二龍、三夜叉、四乾達婆、五阿修羅，六迦嘍囉，七緊那羅，八摩聽羅迦。每一個種族都有其獨特的法術，如乾達婆可以利用香氣操縱一般妖怪對玩家產生集體性攻擊。整個東方妖魔界，因為受到西方妖邪的感染下，也呈現另一種不同的風貌。如天界神兵，在魔化後就呈現四種不同的狀態跟能力。



部分角色 3D 模型







水濂洞的裡裡外外

即時戰鬥的遊戲模式

《幻想西遊》採用即時戰鬥的遊戲模式，玩家可以在同一個畫面中，跟 NPC 對話聊天，也可以跟妖怪即時的發生戰鬥。不用像回合制遊戲般，需要在戰鬥場景跟一般場景中切換來切換去，或是像踩地雷般隨機遇到怪獸，拖慢整個遊戲進度。《幻想西遊》的即時戰鬥模式，讓整個遊戲的流暢度增加，玩家也可以自行掌控遊戲的進行速度。 遊戲的操控，只需要滑鼠就可遊走各個世界跟產生戰鬥，遊戲的操作相當簡單易懂。

遊戲中玩家只可以操縱主角，根據劇情會有不同角色加入你的隊伍。遊戲也提供相當大的彈性，讓玩家可設定跟隨隊員的戰鬥模式或攻擊的武器跟法術，及更換各類裝備，讓遊戲戰鬥添加更多的變化跟可玩性。



大蛇神　魔化海龍王　金翅鳥王

奇幻的 3D 場景風格

在蓋亞科技自行研發的 3D 引擎中，《幻想西遊》用 3D 效果呈現出多樣化的場景風貌。在遊戲中玩家有時要直上天庭，有時潛入深海中，有時要在黑暗的十八層地獄中遊走，有時要探索西方極樂的大千世界。豐富的場景變化。遊戲中有六大場景，每一個場景都會讓玩家有不同驚奇跟感受。讓玩家的奇幻冒險過程更加生動有趣。



遊戲中隱藏各式各樣的洞穴設計





黑幫爭霸 GANGLAND

預定推出日 2004 7月

＊研究製造所：Media Mobster　＊販賣流通所：聯翔數位　＊遊戲類型：RTS　＊科技需求：未定



《黑幫爭霸》是一個關於黑社會的策略遊戲，就如同國外官網上所介紹的一樣，這套遊戲有一部份的經營、一部份的模擬、一部份的即時戰略，及數不清的動作場面。Whiptail Interactive 之前的作品大家應該也很熟悉，就是 Postal(有一譯名為喋血街頭），相信有玩過的玩家一定會對 Postal 中的黑幫魅力印象深刻，不過遊戲歸遊戲，可別在現實社會上演！

黑幫展開爭霸行動 極盡滋事火拼之能事

遊戲一開始，玩家將有四個不同移居兄弟可作為選擇，他剛到達一個近似 20 和 30 代的芝加哥虛擬城市。就如同你所期望的一樣，這種類型的遊戲，《黑幫爭霸》的城市是有人煙活動的，行人和百姓成群地在四周走動，進行他們的生意，有各種商店和其他招待顧客的店舖，也有各式各樣的汽車在城市街道周遭，等著你去行竊。街角的賣報男童喊著最新的頭條引起你的注意，而其他人閒談著時事。如果在街道上爆發幫派鬥毆，在附近的居民將會一一逃散，再過不久，你將聽到賣報男童大喊著最新的事變。當然，警察在遊戲中也扮演著極重要的角色，但自從行賄變成相當平常的事後，你的工作所需就是盡量讓他們不要干涉你。



遊戲將在一個近似二、三十年代的芝加哥虛擬城市中展開。

黑手黨小嘍囉 搖身成為黑幫老大

玩家將從為黑手黨工作開始這個遊戲。玩家的角色在開始時必須要完成所分配到的簡單工作，努力的提昇自己在幫派中的層次。這些工作包括從本地商人那裡勒索錢財以外，還要處理一些職業殺手的任務等。當你完成這些工作賺到一些錢後，就可用來雇用跟班，跟班可在打群架的時候幫助你。這些跟班大多很愚蠢(擅長用拳頭打人)，跟班種類有拿著火箭炮(自動武器武裝)的輕盈女性刺客和步槍武裝的狙擊手匪徒。當玩家的角色升級時，主角和跟班在使用武器和配備的同時可獲得更多的經驗值，而且對那項武器將變得更加熟練。當玩家努力向上，最後變成一個值得信賴的角頭或堂主時，玩家可以得到雇用更多的跟班及使用不同的能力。在不久後，玩家將變得更強大到足以推翻自己的幫派，並且接管幫中的事物。



總有一些彪形壯漢出現，一付「我是黑幫」的兇惡模樣。



從基層做起，好存些錢雇用跟班以漸漸展露頭角。

黑幫老大展威風 勒索賄賂樣樣來

黑幫老大除了拓展勢力也不要忘了經營事業。





一旦成了黑幫老大，要忙的事可就多了。

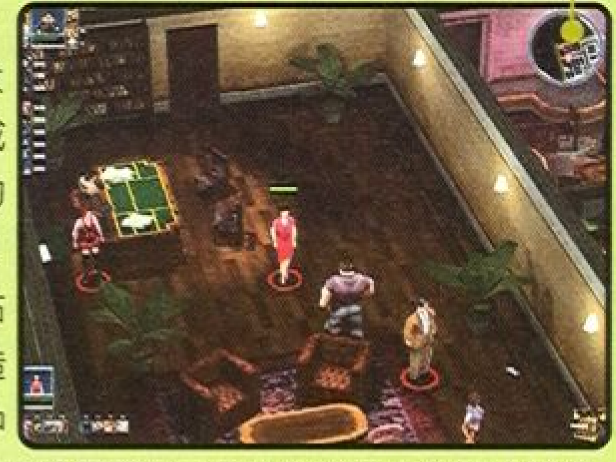


當玩家一旦成為幫派的領導者時，可想而知，玩家的責任將會變得更大，同時，遊戲也就跳脫出之前所規範的範圍。這時候，你勒索和收買商人所得的錢財會直接進入保險櫃變成了幫派的錢。玩家也必須開始佔領土地和收買城市的商人，以獲得更多勢力範圍，而勢力範圍的擴大比與其他黑手黨競爭來得更為重要。玩家也需要建立事業，像餐館、販槍商店、地下酒吧和妓院，這些都是為了可以獲得籌措營運幫派的資金，其中像是付錢賄賂所有在總部外面的警察，也成為極重要的一個任務。你也能將金錢運用在幫助與國際間的連繫上，這些連繫將會開放及研發出更新類型的武器供你購買使用。

結婚生子不可少 拓展勢力更可靠


可別以為警察都是白的，來點賄賂搞好自己與警察的關係吧！

《黑幫爭霸》另一個吸引人的地方是遊戲中也包含了家庭成份。遊戲進行到中間時期時，主角將能進一步進行結婚的動作，爾後也將生兒育女。不過，玩家此時的身份是江湖中人，因此生兒育女的目的不在於將孩子培養成國家的棟樑，好報效國家為人民服務，相反的，卻是當這些孩子們長大成人後，將他們栽培成為幫派中具有強大勢力和獨立自主的狠角色，以做為自己得力的左右手，好對國家的安全造成威脅以及在人民心中形成恐懼，另外，玩家也將需要自己苦心拉拔長大的孩子幫忙拓展這個犯罪帝國和控制更多的勢力範圍。


老大的妻子可不等於老大的女人。

細節精緻不含糊 栩栩如生臨實境

到了夜晚更可看出畫面的細緻與製作的用心。

《黑幫爭霸》的繪圖引擎非常的出色，在同一個畫面中能呈現出非常多的細節，栩栩如生的城市相當地有說服力，使玩家如置身於現實場景，非常具有臨場感。除此之外，在對戰期間還能夠使用畫面四周所有能提供的隱蔽物件，不外乎像街椅、牆角、垃圾筒、攤販等等，更人性化也更增添了遊戲的樂趣與實際性；而玩家也能使用小巷進行巷戰，利用地形的優勢，更能有效的控制對戰場面，以取得最終的勝利；另外玩家也能在建築物內躲避敵人，當然也能在其中埋伏敵人以伺機行動，在視覺上取得全面的優勢。其他在城市中的物品，像是靜態物體如電話線杆、電話亭、和樹木，在白天時看來別具風味，在夜裡時這些建築物和街燈會提供照明，具有功能性。遊戲中使用的3D引擎可以放大和縮小景物，而且還能旋轉到任何想要的地圖方位。

善用地利將可使自己有更大的機會免於死傷。

槍戰到了夜晚更將幫派之間的仇恨氣氛渲染出來。

虛擬設定橫行 網路連線大對戰

《黑幫爭霸》的整體設定上有一些特別之處，針對這一點，是一些汽車種類的時代錯誤。遊戲中的車輛看起來與20世紀現實生活中的汽車設計類似，而這些主題、建築物、和武器(如湯普生手提機關槍)卻清楚地注入了20年代和30年代幫派的時期。這也給了《黑幫爭霸》這套產品一個虛擬的設定，應該可稱之為在平行空間中的黑幫故事，而開發公司 Media Mobsters 似乎也特別喜歡這個調性的產品。目前，遊戲研發商計畫要作地圖編輯器，待遊戲上市時，將會擁有八人多人連線的功能，屆時可透過區域網路或是網際網路進行對戰。目前在台灣《黑幫爭霸》將由聯翔數位獨家代理發行並進行中文化，預計在暑假的時候將會與台灣玩家見面。

經營餐廳增加更多的收入。


不會是壞事做盡想向上帝告解吧！？

槍戰過後留下滿地的屍體，血灘處處可見。

世紀三國

預定推出日2004 6月

＊研究製造所：尼奧科技　＊販賣流通所：未定　＊遊戲類型：即時戰略　＊科技需求：Pentium II 450、128MB RAM



尼奧科技即將推出的《世紀三國》，是以三國演義為背景，鋪陳魏、蜀、吳三大陣營之間驚心動魄的爭鬥，用即時戰略的方式把這段歷史呈現給所有遊戲玩家。「三國演義」是中國歷史上最受歡迎的小說之一。數百名英雄人物、上百場戰爭，配合拍案叫絕的計謀，交織成讓人無法忘懷的故事。在遊戲裡，製作小組為了表現出三國武將的勇武、機智，和壯闊波瀾的戰爭場面，因此把許多要素都設計到遊戲裡，讓玩家從遊戲中進入這段歷史。

運籌帷幄的智囊 軍師

如果以三國為題材，那麼軍師絕對是極為重要的要素。軍師是三國時代最特殊的產物。中國的歷史裡，軍師從未像此時期如此耀眼而突出，許多時間軍師的重要性還大於力敵千軍的武將。古話說「運籌帷幄」，看完《三國演義》深深覺得三國時期的軍師幫這句話下了最好的注解。這時期著名軍師很多，其中最突出的首推諸葛亮。蜀國之所以能鼎足而立，他功不可沒。其他如魏國的郭嘉、荀彧；吳國的周瑜、張昭，也都讓人印象深刻。因此製作小組在設計歷史人物時，將他們歸類為軍師或武將，並且從小說中挑選了一百位知名人物轉化成遊戲角色。軍師、武將他們最大的特色是擁有經驗值，並且能夠加以培養。每當他們消滅一位敵軍，就得到些許經驗值用來升級。升級後攻擊、防禦能力都隨之提升。軍師升級後，可陸續學到這些技能：



施放毒霧困住敵軍



使用落雷計攻擊敵軍

妖火	放出不規則移動的火，燒掉所有目標。
滅火	祈求上天降雨，滅掉大火。
迷霧	對某一區域施放迷霧，遮蔽敵人視野。
落雷	引導天外落雷，造成瞬間小範圍的巨大損害。
火龍	呼喚火龍，攻擊大範圍目標。
毒霧	施放隨意飄動的毒霧，造成敵人損傷。
強化	強化自己及周圍友軍部隊的防禦力。
加速	強化自己及周圍友軍部隊的移動速度。

衝鋒陷陣的先鋒 武將



趙雲駐守橋頭一騎擋千

關羽、張飛等千人敵、萬人敵的武將，也是三國時期最令人激賞的角色。他們縱橫殺場，以一擋千，憑藉個人勇武，達成使命。趙雲單騎救主、太史慈酣鬥孫策、呂布轅門射戟，都是千古流傳的故事。武將和軍師如同主公的左右手，缺一不可。少一種，三國就不是三國了，三國也將不再迷人。為了表現武將之勇，製作小組設計了特技，讓他們成為特殊單位，也像軍師一樣，學到以下技能：

必殺	提高自己的攻擊力。
怒擊	加強自己及周邊友軍的攻擊力。
血光	發出強烈的刀光，減少敵人的防禦力。
狂風	直接以狂風特技攻擊面前的大群敵人。
威喝	發出大聲的威喝，使小範圍的敵人暫時無法動作。

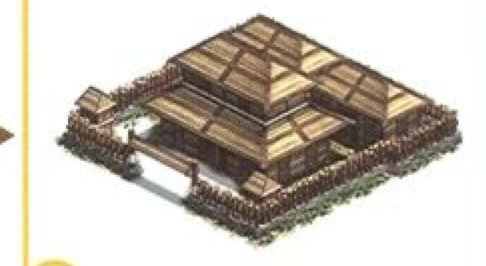
科技等級總共分為4級



《世紀三國》的科技研發概念，是從三國時代的行政區域劃分演變來的。三國時代地方行政區域分為縣、郡、州三級。轉變到遊戲裡，最初的科技等級就叫「縣府」。此時只能研發「利斧」、「鐵鎬」、「帳簿」、以及提升第一級的伐木速度、採礦速度及市場賺錢速度；擁有了足夠的金和資源後就能升級到「郡府」。此時能研發「大船」，研發提升步兵防禦的「步兵護甲」，增加箭塔攻擊距離，並且生產長槍騎兵；第三級是「州府」，進入這一等級，書院和樞密院這兩種建築物就很重要了。因為它們是提升軍師、武將能力的場所；第四級是「都城」，到了這級所有最強的兵種都能生產，國力完全展現出來。



吳縣府



吳郡府



吳州府



吳都城

各式各樣的地形



利用地形高低增強攻擊力

多樣化的地形，也是三國時代戰爭的一大特色。馬騰在西涼地區建立的強大騎兵，是廣闊沙漠地形上的最強兵力。北方平原大而多，南方水域交錯；造就了北方軍隊重馬、重步兵，南方軍隊重水軍的情形。所以當曹操佔領荊州，獲得大批水軍之後，才敢率軍征伐江南，發動赤壁之戰。否則以曹操從未打過水戰的經驗，他如何敢率軍渡過長江。而周瑜、諸葛亮也是利用水軍的優勢，設計了一連串計謀，將曹操大軍打的落花流水。遊戲裡共設計了十一種地形，從雪地、沙漠、礫地、沼澤到河流、泥地都有。並且配合地形高低起伏，將地形地貌呈現的相當亮眼，不僅好看，兼且實用。地形高低除了視覺上的效果，表現山巒起伏、高山、狹谷的景緻；還會影響部隊行進的速度。一般而言，部隊爬坡速度會變慢；下坡速度變快，在地形變化大的地圖進行遊戲，這點就成為獲勝重要的關鍵了。

道路



最好走的地形，部隊在道路上移動速度最快，移動難度最低。

雪地



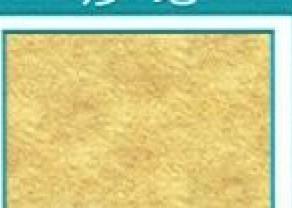
靄靄白雪是最美麗的景緻，部隊走過還會留下腳印喔。

沙漠



厚厚的沙土掩蓋的土地，移動難度最高。

沙地



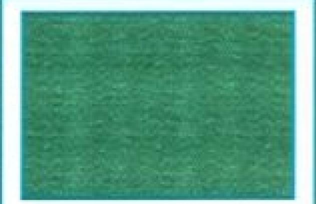
覆蓋一層沙子的地形，移動難度中等。

泥地



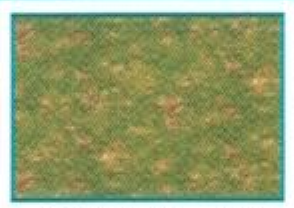
泥巴地會降低部隊行進速度，移動難度稍高。

河流



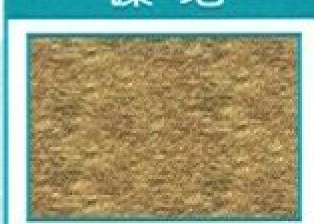
只有船隻可移動。

草原



平坦的草原，移動難度低。

礫地



充滿小碎石的地形，移動難度稍高。

沼澤



陰暗潮濕的沼澤地，移動難度高。

淺灘



陸上部隊可移動，船隻不能移動。

延襲一貫的操作方式



遭遇猛虎兵團的攻擊

即時戰略遊戲發展到今日，無論是遊戲內容或操作方式，都已經有愈來越複雜的趨勢，一個新的遊戲對玩家來說，是滿難上手的。就因為如此，遊戲製作小組決定回歸到之前的操作方式，也就是《世紀帝國》式的操作方式。所有的遊戲操作都盡量依據大家熟悉的方式製作，務求做到立刻上手的地步。就好像《世紀帝國》當初上市時，大人小孩都能玩的嘻嘻哈哈一樣，即使新手也能玩的很高興。部隊的移動、指定攻擊、巡邏、強制攻擊等指令，使用的都是傳統的熱鍵。像組隊、自動選擇螢幕上相同部隊，還有ctrl、alt、shift這些組合熱鍵，都能簡化操作方式。

越野菁英賽4



預定推出日2004 6月

＊研究製造所：Codemasters　＊販賣流通所：Atari 英寶格　＊遊戲類型：賽車競速　＊科技需求：PIII560、128MB RAM



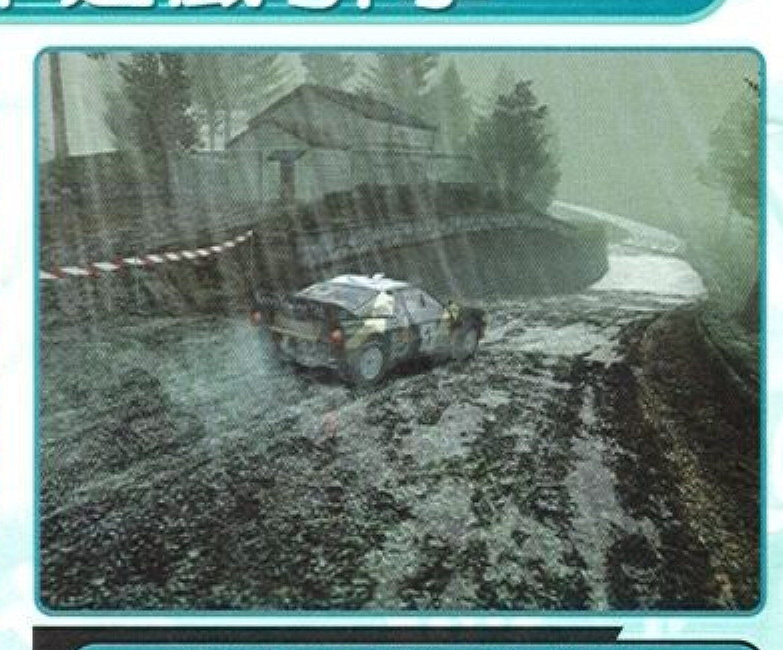
就Rally系列的賽車遊戲來說，《越野菁英賽》系列（Colin Mc-rae Rally，簡稱CMR）可說是經典之作！如今即將推出該系列的第4代作品，由於有前幾代的製作經驗，四代的擬真程度以及Rally賽車的設定都比上一代還要更進步許多，從遊戲引擎到遊戲設定，每一項都是非常人性化的設定，玩家可以自由的調整這些設定來進行遊戲，這是其他賽車遊戲所做不到的喔！



全新製作遊戲引擎

CMR4所用的遊戲引擎比三代還要更新，在遊戲當中玩家可以看到車體的擬真程度就像真車一般，舉凡從車輛的車窗、車體反光等等，當玩家的車輛沾到塵埃泥巴時，也會有不一樣的污垢斑點，而遊戲場景當然也是相當逼真囉！以Xbox的畫面水準已經算是很高了，但是當玩家車輛靠近樹木或草地時，遊戲的場景還會有些許的鋸齒狀，但是如果玩家是用PC版來進行遊戲，解析度調的夠高的話，就完全沒有這種些許的鋸齒效果囉！以畫面來說，因為Xbox沒有辦法調整解析度的關係，雖然已經算是非常高品質了，比起超好的電腦配備來說，還是電腦版的CMR4略高一籌，而且PC版也完全支援了反鋸齒的畫面表現，可以讓玩家在進行遊戲時，看到的車輛和場景更加逼真，此外還有動態環境的搭配，讓玩家像置身其中一般，就賽車遊戲來說，CMR4的畫面表現可以說是目前的賽車遊戲當中相當高等級的！

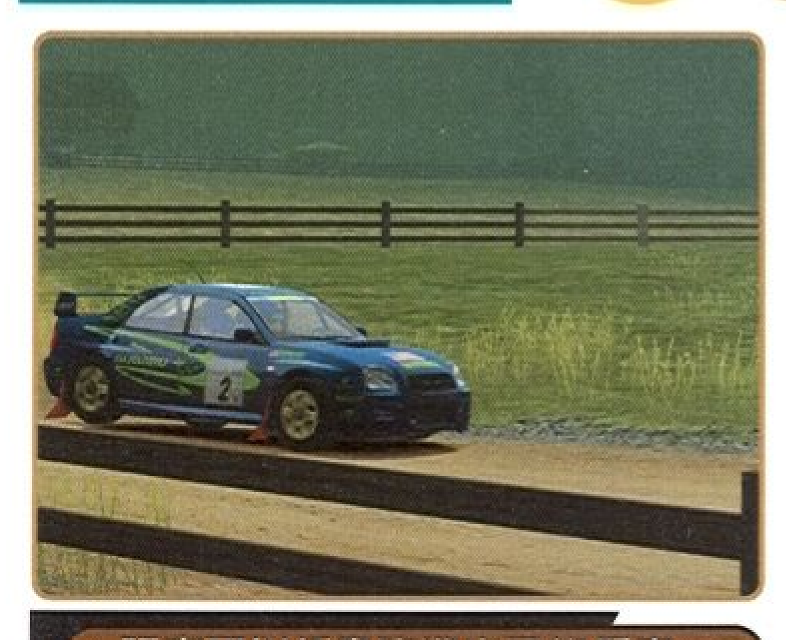




CMR 4的畫面表現比前3代佳



高水準的養成模式



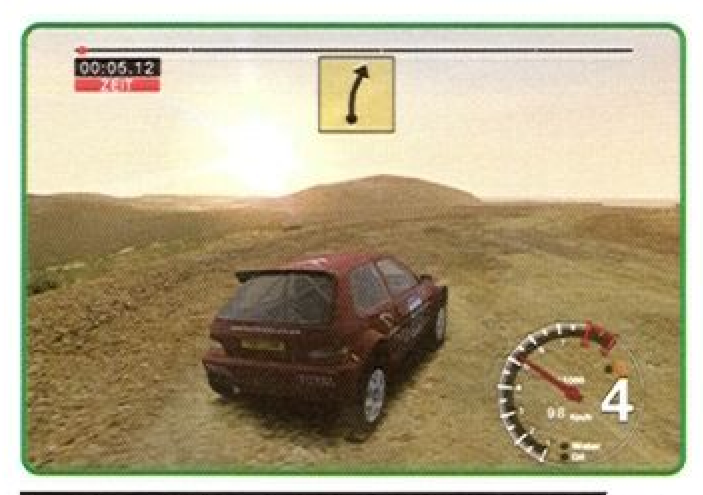
玩家可以任意改造自己的愛車

現在的賽車遊戲幾乎都有「改車、養車」的功能，CMR4這點當然沒放過，當玩家要開始比賽時，可以先選擇其中一台車輛，改車的項目分為兩方面，玩家可以在一開始就固定使用一台車輛，也就是所謂的養成模式，經由比賽當中所獲得的資金，玩家可以不斷地提昇這台車輛的性能，改裝得更好更棒的車體或是引擎等等；而對於比較沒有時間來慢慢養成的玩家，CMR4還是有貼心的設計，在選好車輛之後，可以直接來進行修改車輛的動作，改好之後你也可以儲存這個設定來方便之後來進行遊戲時，不過這就少了慢慢累積資金來改車的成就感。在改車的零件當中，從車體到輪胎，甚至是輪胎的鋼圈都會有，對新手級的玩家來說可能不了解，但是對專家級的玩家來說，最簡單的車體就會影響到車子的速度，在遊戲當中玩家可以修改汽車的車體、引擎、底盤、排氣管等等，就車體來說，有適合雨天、風大的天氣跑道，而車輪的話則是影響到車子打滑時的控制，有些跑道以沙礫跑道為主，這時選擇內定的車輪可能會讓玩家輸的很慘，選擇較好的零件可以讓玩家帥氣的使出「甩尾」等特殊動作。



各種比賽方式任你選擇

在CMR4當中，賽車比賽的方式有相當多種，除了一般的休閒遊戲，可以讓玩家快速進行遊戲之外，還有業餘比賽模式、專家冠軍賽、世界冠軍賽等等，每種模式都有不一樣的樂趣，當然也有四輪驅動或是二輪驅動的比賽模式，而Rally賽車最大的難度就是玩家最好依照地形、天氣的變化來改變你的愛車，如果玩家是玩新手級的話，這些倒不用考慮，不過若是玩專家等級，這些就非常重要囉！新手等級裡，玩家撞到車輛並不會有太大的影響，即使是下雨天也不用顧慮到場地的潮濕而特別更換零件等，但是在專家等級當中，任何一樣設定都是完全模擬真實賽車的比賽方式，當玩家撞到車輛之後車身會凹就不用說了，嚴重一點甚至保險桿斷裂、翻車面目全非等等，而且天氣的不同也會影響到玩家車輛的操控，所以玩家在專家等級時，要特別考慮跑道或天氣來更換自己的賽車零件！



在炎熱的沙漠中來場Rally賽吧



各種跑道等你挑戰

遊戲當中有八大國家的Rally國際賽車跑道，包含美國、英國、澳洲、日本等等專業跑道，這些國家的跑道除了賽車用的跑道之外，還有測試用的賽車跑道，除此之外，當玩家進行遊戲到越後面，還會有隱藏的跑道出現，當然，這些跑道的場景大部分都是依照實地外觀所製作。除了遊戲當中的內定跑道之外，遊戲裡還有編輯器可以讓玩家自己設定主題路段，或是設定玩家所習慣的跑道類型，調整各種測試用的跑道來讓玩家上手遊戲，如果是要練習的話，像是要練習轉彎，也可以設定成全部都是緊急迴轉的彎道來讓玩家練習。



跑道遍布世界各地



和幽靈車作對戰練習

如果玩家和電腦對戰無法觀察出自己的實力成長，沒關係，CMR4中最棒的設定就是幽靈車輛了，當玩家進行練習遊戲時，會出現一台透明的車輛和你比賽，玩家可以想辦法超越這台車輛，而這台由電腦控制的車輛絕對不會翻車、撞牆，所以想要贏的話當然要有相當的技術囉！當然玩家也可以記錄自己的賽車狀況，比如說玩家先跑完第一次，此時就可以記錄自己跑的全程歷程，讓自己之前的賽車變成幽靈車輛，再和自己比賽一次，如此一來就知道自己到底有沒有進步囉！這樣的好處是，玩家可以了解自己在跑道的何處有缺點，當下次賽車時就可以改進，無法改進的話，就直接用編輯器重複相同路段，直到完美為止！



這是在玩特技嗎……汗



詳盡的跑道簡介

當玩家要進行賽車時，新手級的玩家可以不用考慮太多，反正就是跑贏就對了，但是專家級的玩家就必須考慮地形、天氣等狀況，而這點遊戲設定也相當貼心，在進行每一場遊戲時，在遊戲開始之前，會有詳盡的跑道簡介、目前狀況等等，讓玩家知道最好使用哪一些零件等等，如果不了解的話，可以先到測試場調整成相同的跑道來測試，邊測試邊更換零件以便贏得比賽，當玩家測試過之後，還可以把賽車後的畫面錄影下來，觀看自己的賽車進行片段來修正錯誤，之後再開啓幽靈車模式慢慢練習自己的技術，當然，玩家都會有遇到瓶頸的時候，當玩家已經真的無法超越自己創造出來的幽靈車後，大概表示玩家到達自己的極限了吧，那就想辦法超越極限吧！這款CMR4可以說是要把玩家訓練成Rally專業車手的專家級遊戲！





車輛幾乎全毀，要花大錢大修了……

鐵道王



預定推出日2004 4月

＊研究製造所：JoWood　＊遊戲類型：策略經營　＊販賣流通所：光譜資訊　＊科技需求：PIII- 750、128MB



由歐洲著名的遊戲公司JoWood所開發的《鐵道王》在既有的鐵路建設、火車製造、商業模擬以及策略經營的遊戲範疇之外，又開創性地加入像是即時戰略遊戲的『戰爭迷霧』，以及紙上遊戲的隨機遭遇等成分，讓這款原本就有著豐富策略經營內涵的遊戲，比以往同類型的其他遊戲更為出色。相信喜愛此類遊戲的人，一定會有一番不同的全新感受的。

打造鐵路帝國　開拓全美黃金時代

《鐵道王》的遊戲背景定在西部拓荒與淘金熱潮盛行的1830年代，當時的美國民眾對於一夕致富都躍躍欲試。也因為有火車載著所有想去西部一展身手的民眾，並持續供應這些拓荒者必要的需求物資，讓這股熱潮得以不斷持續。在遊戲中玩家扮演的是一家位於紐約的鐵路公司老闆，在運輸貨物滿足大家的需求之餘，你也有著自己的理想：建立一條橫貫全美東西部的鐵路。你能否打造出一個屬於自己的鐵路帝國並開創屬於自己的時代？就完全看你是否願意咬緊牙關，因為不管過程如何艱辛、方法是否正當，在理想實現之前，這些代價都是必須的。也因為如此，一段波瀾壯闊的史詩就此展開…



▲建造鐵路連接城市，展開淘金大計！

透過貿易點數　充分提昇運作效率

在現實生活中，火車除了讓貨物得以在產地以及集散地之間流通之外，更能夠促進相關產業的發展。舉例來說，火車不僅能夠將鋸木廠所生產的木頭運送到有需要的地方，更可以促使這些有木頭需求的地點成立木材場，將原始的木頭進一步加工製作成木材，以便往後的其他運用。在《鐵道王》中則利用『貿易點數』的概念來模擬現實生活中的火車運輸情況。當火車在貨物產地以及集散地之間搬有運無的次數達到一定的標準之後，產地以及集散地就會獲得一定的貿易點數。火車運送貨物的次數越頻繁，產地以及集散地貿易點數的累積就越快。只要累積到一定的貿易點數，就可以利用這些點數來升級產地以及集散地的貨物生產以及貨物利用的效率。當你規劃好鐵路運輸路線之後，可以透過加開多班火車運輸的方式來增加收入，但是如果沒能適時提昇產地以及集散地的效率，如此一來反而會讓火車運不到東西或是讓運送的利潤降低。



▲直接從產地運送原料，可促進產業急速發展。



▲充分加開火車班次，可降低不少成本喔！

利用獎勵點數　升級火車性能



◀升級火車級數可增加運輸效率。

▶規劃出超強的車隊，讓你賺進更多資金吧！

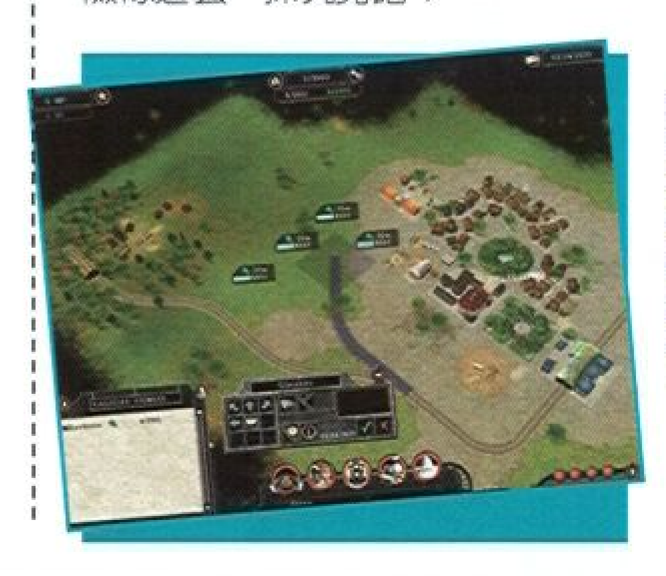
《鐵道王》另外利用『獎勵點數』來表示你事業的命脈——火車的運轉狀況。像是當火車完成了第一次的貨物運送、行駛的里程數達到2,000哩、創下單一路線的最快速度等特定條件時都獲會得一點的獎勵點數。使用獎勵點數便可以對火車的效能加以升級，像是提高火車行駛的最快速度、增強車頭的推進力，以及降低火車的運轉成本等等。如果你的火車在這一關所得到的獎勵點數不夠多，沒有關係，遊戲中允許你將這一關當中希望繼續升級的火車帶到下一關去繼續努力。透過這種方式你一定可以打造出屬於自己心目中的超強車隊，用最少的成本以及最高的效率完成各項運輸的任務，讓你在公司的經營上更加得心應手。

探索大西部 藍紫色訊號帶來驚喜

區域探索的目的是為了能儘快規劃出最佳的鐵路行駛路線，要很快探索出未知的區域，就要妥善利用13種學有專精的探險家，因為他們除了探索區域的工作之外，更能將火車行駛時的潛在危機加以排除，有的時候甚至能在探索時發現不少好康喔！當你派出探險隊在廣大的區域中探索時，會在畫面上看到兩種符號，藍紫色的問號（？）以及深紅色的驚嘆號（！），只要探險隊到達符號所在的位置，就會隨機觸發各種不同的情況──這種感覺很像在玩紙上遊戲大富翁時的『機會』以及『命運』。藍紫色的問號大部分都是好的，像是撿到珠寶、武器、金幣等值錢的物品……等等，這些額外的收穫對於初期資金吃緊的你來說幫助很大。不過由於問號的出現稍縱即逝，所以只要在畫面上見到藍紫色的問號時，不要懷疑，趕緊派遣探險隊過去一探究竟吧！



▲派出探險隊努力探索未知的地區。



▲藍色區域探險完，通常會獲得不少的好處。

謹慎派遣探險家 解決深紅色的難題

而深紅色的驚嘆號幾乎全是需要你解決的難題，像是遇到一群正在獵食的熊、一批正在械鬥的歹徒、有人不小心踩到有毒的箭頭等，這時如果沒有獵人、保鑣以及醫生等探險家隨行就貿然前往，輕則損失金錢、部隊推進的速度變慢，重則部隊中的部分探險家就此失蹤，甚至失去整個部隊。由於初期的探險隊一次只能容納四位探險家，同時你也無法預先得知驚嘆號下的難題是什麼：再者每解決掉一次難題，就會消耗掉相對應的探險家。所以選擇僱請哪些探險家組成探險隊會是一開始的考驗，而決定哪些驚嘆號必須面對則是另一項傷腦筋的地方。因為如果每個驚嘆號都試圖解決，不僅猜錯驚嘆號而讓自己蒙受損失的機會大增，探險家的過快消耗也會因此拖慢了其他未知區域的探索進度。唯一的好消息是紅色驚嘆號的位置是固定的，不會隨機出現。



▲派出的探索隊也會遇到許多兇險的。

儘早完成鐵路網路 適時促進城市發展

當你探索出原先城市以外的其他地點之後，就可以舖設鐵軌加以連結了。鐵軌舖設的花費會受到地形的影響，所以在規劃路線的時候，就要妥善利用遊戲所顯示的路線成本來找出花費最低的路線。在地圖上的地點大致可以分為三類：一是單純的產地：二是規模較小的城市，特徵是有很多的空地等待興建：三是規模較完備的城市，這類城市的住宅區很多，而且已經有一些可以生產加工製品的場所。當路線興建完成之後，就應該趕緊派發火車進行貨物的運輸，畢竟這是你最主要的收入來源。就單純的產地而言，它們除了乘客之外完全不需要其他貨物的供應，而你一開始的城市，無論規模大小，一定有乘客可以輸出，所以最直接的獲利方式就是運送乘客到產地，然後再運送貨物回城市。在你設定運輸的路線之前，可以透過遊戲列出的單趟運輸獲利預測來決定最佳的獲利路線。而要讓火車的運輸自行運作也很簡單，只要將運輸的起點以及終點設為同一座城市就可以了。



▲隨著都市的成長，可研發的數量也會增加。



逐漸的向外探索，就能發現許多新世界。

異次元啓示錄Perimeter

預定推出日2004 6月

＊研究製造所：1C　＊遊戲類型：即時戰略　＊販賣流通所：Atari 英寶格　＊科技需求：PIII 1 GHz、256MB RAM



這款《異次元啓示錄》(Perimeter) 的遊戲類型為即時戰略遊戲，但是許多設定都和一般的即時戰略遊戲不一樣，是一款全新型態的即時戰略遊戲，遊戲的背景是在宇宙中，玩家除了要開拓自己的領地之外，還必須研發各種高科技的武器和生物合成技術，如何在宇宙戰爭中生存，就端看玩家的本事了。

在宇宙星球上開拓領土

在未來的世界當中，各種宇宙種族在各大行星分別拓展自己的勢力，為了鞏固自己的勢力，各大種族展開許多規模的宇宙戰爭，玩家在《異次元啓示錄》當中必須扮演其中一個宇宙種族，在每個行星當中拓展自己的宇宙勢力來進行遊戲。遊戲當中的戰場都是在某些星球進行，這些星球也有不一樣的狀況，有些星球完全未開發，必須靠玩家和其他種族的敵人互搶領地，比較誰的佔領速度快，而有些星球則是被開發過但是後來沒落了，在遊戲的地圖當中玩家會看到許多破敗的宇宙都市。當玩家在進行遊戲時，除了建造新的建築物以外，還必須點選開墾土地，因為每個任務開始時，所有的玩家都只有一小塊的領地，這時要盡快的派遣開墾部隊拓展基地附近的領土，否則會無法增蓋新的建築物，而開墾土地時也會因為地形的不同影響開墾速度。





越崎嶇的地形就越難開發



需要「電能」才能建設

如果發現玩家開墾了領地之後還無法增蓋建築物，那是因為還缺少「電能」這個資源，玩家在開墾領土後要立刻建設發電塔，這些發電塔如果單獨建造時所影響到的領地只有一小塊，但是每一座發電塔都會有數條光子電線連結到主要基地，玩家可以利用這些光子電線互相連結，只要電線經過的地方就可以建造自己的建築物（這點有點類似SC的神族），要注意的是，如果中途某個發電塔被摧毀的話，就會變成斷電狀態喔，如此一來就無法在範圍裡建造建築物，而且也會讓建造好的建築物失去電力停止運作。

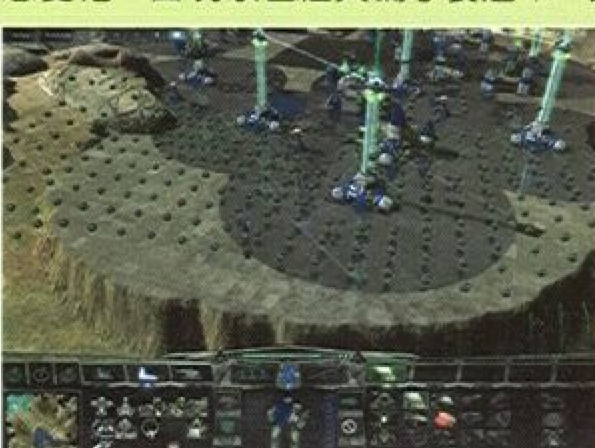


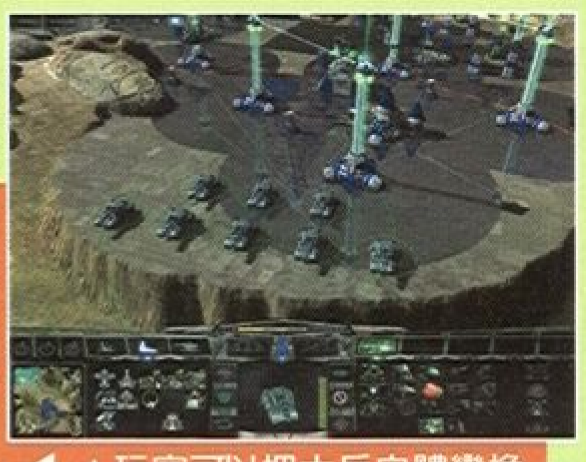
◀必須在電塔範圍內才能建造建築物



所有單位都由士兵自體變換而成

在遊戲裡，和其他即時戰略遊戲相同，玩家必須建造各種不一樣的建築物來增加其他種類的單位，不過當玩家建造了車輛或雷射坦克的生產工廠後，並不能直接由該建築物來製造車輛供玩家控制，在遊戲當中的每個種族，都是利用一種生物自體變換的能力，也就是大部分的生物都是類似生化人般可以任意變化，當玩家已經具備了製造車輛的功能時（也就是蓋好對應建築物之時），還必須製造足夠的士兵部隊，才能夠讓士兵部隊自體變換成玩家所需要的車輛單位，而每一種不同的車輛單位會需要數量不一樣的士兵單位來變換，除了士兵單位，有些較強力的車輛單位還必須有階級較高的長官參予才能變換。





◀ ▲玩家可以把士兵自體變換成戰車

要妥善保護好士兵

當然，越強力的武力單位就會需要越多或越高階的士兵單位來自體變換，和其他類型的即時戰略遊戲比起來，《異次元啓示錄》難度更高，因為當玩家好不容易可以製造強力車輛，正在準備集合士兵自體變換時，如果還沒變換士兵就被殺光，通常都會兵敗如山倒，相對的，如果玩家想贏得勝利，就必須在對方還未研發更強力的單位時解決他，通常還未變成其他單位的士兵都會被秒殺，所以要照顧這些士兵又要快速拓展領地，就考驗了玩家在進行遊戲時的策略頭腦，雖然士兵很容易就被殺光，但也有不少好處，當玩家研發了其他不一樣的單位時，可以馬上讓同一個單位自體變換成另一種新型的單位，而不用一直製造普通士兵來浪費資源。



士兵是最基礎的單位，但也很脆弱

活用變換，隨時更換單位！

前面提到的自體變換在遊戲算是最重要的一點，當玩家可以製造某個雷射坦克或飛彈之類的單位時，在遊戲的右下角會多出一個類似「隊伍」的圖示，而玩家可以利用這個圖示切換隊伍，當點選隊伍後，就可以看到許多玩家已經可以變換的單位，利用隊伍的切換和隨時變換成不一樣的單位，往往是致勝的關鍵，當然，這些單位也可以變換成不一樣的步兵單位，不過，若是像雷射坦克這種單位需求量大的載具，那麼玩家就必須提供更多單位的步兵讓它轉換，否則不僅轉換後的單位數量變少，受到傷害後，轉變回步兵單位時可能會陣亡一些步兵單位，那麼就無法再次變換成雷射坦克了（因為所需步兵數量不夠變換）。玩家在和電腦對戰時，你會發現電腦的轉換速度超快！讓玩家措手不及，當然，因為電腦不用切換各種熱鍵，《異次元啓示錄》和一般戰略遊戲比起來，熱鍵又多了一些，除了考驗玩家的策略能力之外，能夠靈活運用這些熱鍵，隨時切換隊伍任意變換，才能輕鬆獲勝！





玩家可依戰場需要來轉換成適合的作戰單位



數量龐大的建築單位



《異次元啓示錄》當中的單位和建築物，內定的數量都相當多種類，除了一般的建築物，玩家也可以研發不一樣的雷射砲台、雷達塔等等，而遊戲裡的每一種建築物在建造時都會吸取大量的電能，這些電能可以靠玩家的發電塔來補充，而且可以儲存大量的電能來同時建造各種不一樣的建築物，遊戲裡的建築物單位種類多達二十種以上，有些建築物玩家可能建造了之後沒有作用，其實，這些沒用處的建築物必須和某些特定的建築物一起搭配才會發揮作用，像是某些車輛單位必須要有兩種特定的建築物才可以研發，讓遊戲的樂趣也多了許多。當然遊戲也支援網路連線的功能，而對戰的地圖也是在各大行星進行戰爭，也有各種地形複雜或地層堅硬的地圖，讓每個玩家的開採建造都變的超級慢速度，總而言之，《異次元啓示錄》的遊戲內容考驗著玩家的策略技術，如何快速的拓展領土、阻止敵人發展，就看玩家的熟練度了，一般來說，當玩家輸了第一回的衝突戰時，想翻身會變得相當困難，所以往往勝負就在一瞬間囉！



▲每個建築物都有它的用途



＊研究製造所：Zombie Studios　＊遊戲類型：FPS射擊　＊販賣流通所：Atari 英寶格　＊科技需求：PIII 800 MHz、256MB RAM



戰爭類型的第一人稱射擊遊戲少之又少，製作的相當好的也沒幾款，但是現在介紹的這款《影子行動》(Shadow Ops：Red Mercury)，可以說是許多玩家所期待的大作囉！不論是畫面、電腦AI都有相當高的品質，畢竟製作公司「Zombie Studios」可以算是製作遊戲的老鳥了！

電影般的故事劇情

玩家在遊戲當中所扮演的是特種部隊「三角洲部隊」的其中一員，主要的目標是要找回失竊的核子武器「Red Mercury」，但是在這中間又發生了許多事件，這些事件也就是玩家必須執行的特殊任務，像是解救人質、偷取情報、潛入破壞以及保鏢護航等等，大約收錄了20個單人遊戲關卡，橫跨世界各地的室內和室外場景、地形。遊戲當中的故事劇情相當緊湊，大部分的戰爭FPS類型的遊戲對於劇情都會下很大的功夫，當然《影子行動》也不例外，每一個任務的執行在剛出發時就相當刺激，不管是在部隊著陸點超大量洶湧而來的敵軍，還是深入敵軍基地時的緊張氣氛，《影子行動》都模擬的相當成功，而串場的動畫會慢慢的讓玩家了解整個故事的劇情發展，基本上《影子行動》的故事劇情可以說是電影情節了，當玩家觀看動畫執行任務之時，就像是身處電影裡的激烈戰場一般，隨時隨地的被敵軍轟炸，不過別忘了，玩家也是電影當中的一分子，如果陣亡了這部電影就「The End」囉！





如同電影般的串場動畫

高度擬真的遊戲戰場

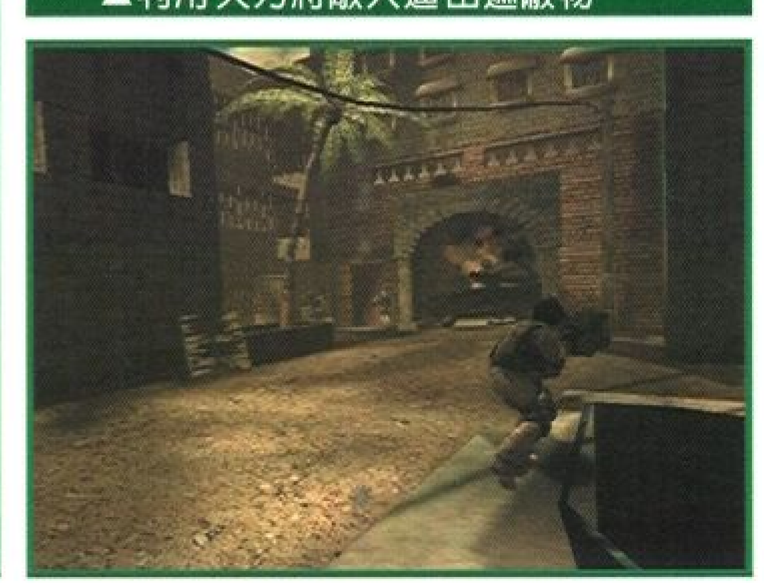
遊戲當中的畫面表現擬真度算是相當完美，不論是街道戰的許多建築物、或是放置在戰場中的許多佈景，這些佈景大部分都可以被炸毀，當然，如果敵軍躲在某些箱子或廢棄車輛背後，玩家也可以直接掃射這些佈景箱子，會有很大的機會把敵人從箱子後面逼出來，沒耐性的話，直接丟個手榴彈炸死他吧！當這些敵人躲在佈景後面時，手榴彈的威力可能會減弱，不會馬上炸死敵人，玩家會看到敵人邊被燒邊掙扎，還有當敵人準備開車逃跑時也可以直接把他的車輛炸燬。這些全都歸功於Epic Games公司所開發的最新《魔域幻境2》所使用引擎，使得《影子行動》夠發揮最細緻擬真的畫面效果，加上參考各地攝影圖片，才能製作出的高精細畫質貼圖的真實世界場景。







▲利用火力將敵人逼出遮蔽物

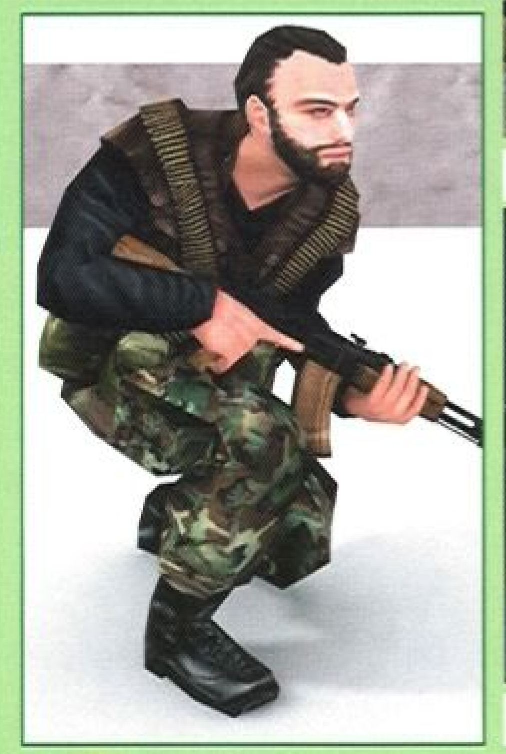


各俱特色的電腦AI

FPS（第一人稱射擊）類型的遊戲，其中頗讓玩家重視的就是電腦AI，這點玩家在《影子行動》裡可以不用擔心，遊戲當中的各種敵軍AI高不提，還會用人海戰術，在《影子行動》當中最難的，大概就是排山倒海而來的敵軍，死都死不完，而且各種敵軍部隊有不一樣的攻擊方式，像是衝鋒部隊會到處躲藏翻滾，狙擊部隊會躲在高處偷偷狙擊玩家的部隊，還有用機槍掃射的敵軍，當玩家要射擊時他就會縮頭躲在沙包後面，絕對讓玩家玩的很氣憤，當然，遊戲AI不高怎麼會好玩呢？



▲不同兵種的AI表現都不同





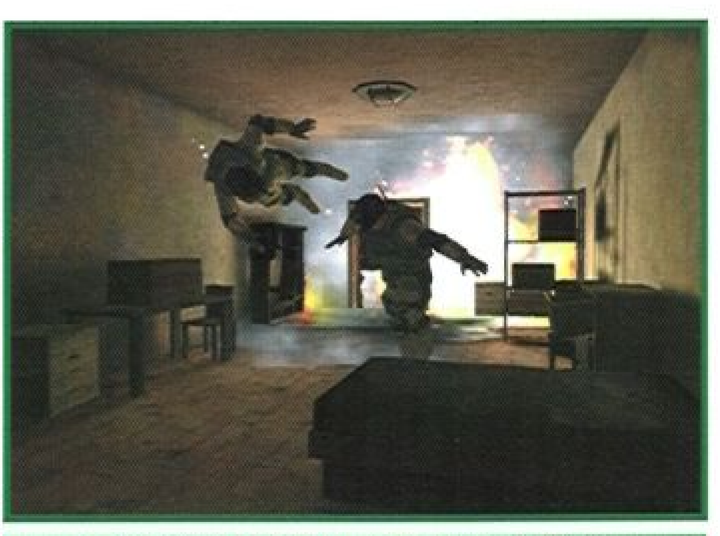
▲與隊友互相掩護來深入敵境

要隨時注意隊友的狀況

除了敵軍的AI之外，玩家在每個任務剛開始也會有自己的隊友，這些隊友有的AI也頗高，雖然玩家不能控制他們，而且部隊的數量也不多，但是電腦操縱的隊友們會自己找尋躲藏的地點和敵人方向，受傷的時候也會哭天搶地。而當玩家丟出手榴彈時，除了敵人會大喊到處躲之外，玩家的部隊也會大喊提醒自己人躲藏好，比較不一樣的是，敵人在躲的時候還會順便偷襲玩家，雖然玩家一開始也會有兩三位隊友，不過通常到最後都會死到剩玩家一個人來執行任務，遊戲難度也會上升許多，畢竟在某些關卡當中，玩家的隊友都會比你更早發現敵人的蹤影，所以任務進行時最好避免隊友的陣亡，即使遊戲的難度很高，但是其實遊戲當中的每一個關卡都有它的地形和較簡單的過關方式，例如大部分的敵軍躲藏地點都會有汽油筒，射擊這些汽油筒讓它們爆炸，炸死躲在附近的敵軍（你會看到他們被炸飛出來），而往房屋裡丟個手榴彈，也會讓躲在裡面的敵軍跑出來避難，當然這些地點有限，主要還是得靠玩家的技術和戰場中的臨場反應囉！

好萊塢背書的音樂音效

當玩家在進行任務時，不論是狹窄街道戰或是廣闊的戰場，大部分都會有敵軍坦克或是火箭筒的攻擊，在玩家附近的地點會遭受轟炸，玩家也要避免這些轟炸，而且大部分的敵軍都會躲藏起來，玩家必須學會聽聲辨位，當敵人射擊你時，即使沒有擊中你，玩家也可以聽到子彈射擊到牆壁的方向，或是敵人偷偷摸摸移動時的腳步聲，這些音效都是由好萊塢最先進的音效系統工作室Soundelux所提供的遊戲音效，其有得獎的電影作品有：「黑鷹計畫」、「霹靂嬌娃2」和「追殺比爾」……等，也支援杜比5.1環繞音效系統，所以玩家的音效卡和喇叭可是要有一定的水準喔！不然《影子行動》的這些擬真音效可就浪費掉了。《影子行動》的遊戲畫面水準高之外，遊戲的音樂也搭配的相當正點！最緊張逼真的可以算是侵入任務，玩家必須侵入某些敵軍基地，小心翼翼的避免敵人發現，這時的音樂也會讓玩家感到相當詭異緊張，被敵人發現時也會立刻變換作戰時的刺激音樂。



▲爆炸的特效跟音效都十分震撼

跨平台同步推出

《影子行動》上市時，將會同步推出PC版本和Xbox版本，基本上兩種版本的畫面表現都相當出色，而PC版的玩家大概要準備配備高等的電腦才能把《影子行動》發揮的淋漓盡致喔！這兩種版本的遊戲都可以進行網路對戰，PC版直接透過網際網路即可，而Xbox版則也內建遊戲當中的Live連線模式喔！所以不論是PC版或X-Box版都可以享受到更刺激的連線對戰遊戲！多人連線遊戲模式預定收錄：死鬥、團隊死鬥、埋炸彈、搶旗子和護送等。

極道車魂 DRIV3R

預定推出日 2004 6月

＊研究製造所：Reflections Interactive ＊遊戲類型：飛車動作冒險 ＊販賣流通所：Atari 英寶格 ＊科技需求：未定



《極道車魂》（DRIV3R）的前兩代作品當中，使用了超多的飛車鏡頭，讓許多飛車迷們欲罷不能，當然這一代也不會例外！除了遊戲當中的運鏡大有進步，在故事劇情上也加強了相當多，遊戲中的角色聲音也是邀請來好萊塢明星來配音，所以和前兩代比起來，《極道車魂》更像是一部電影般的劇情動作遊戲喔！

穿梭城市的飛車追逐

在這次的《極道車魂》中，玩家還是扮演前兩代的臥底警探「譚納」，這一代的主要故事，在述說主角臥底進入一個龐大的竊車犯罪集團，得到高層的信任，而漸漸深入犯罪集團的中心，在途中還必須想辦法追蹤匪徒，將竊車犯繩之以法。因為主角是臥底的關係，所以除了警察方面的任務，也有你的老大，也就是犯罪集團首領給你的任務，當然囉，壞人的任務就是許多偷車、非法交易等見不得光的任務，玩家還必須完成首領給你的任務，來得到



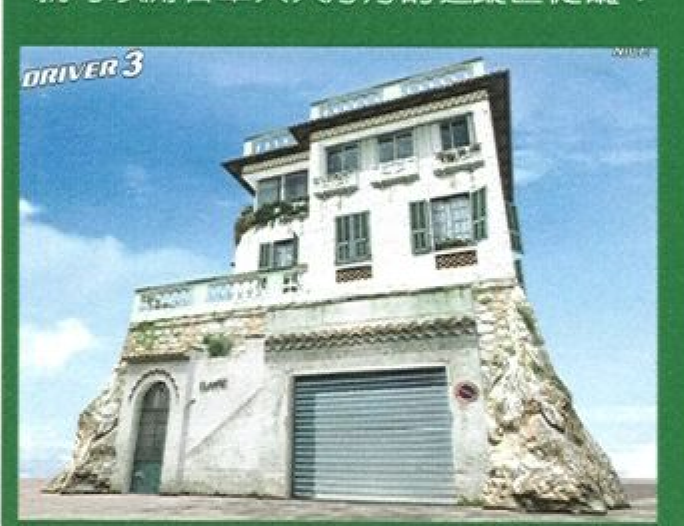


飛車追逐是《極道車魂》的遊戲重點

首領的信任慢慢往上爬。不論是竊車集團還是警察任務，都會和「車輛」有關，玩家必須偷車跑給警察追，又或是恢復警察身分追逐飛車逃逸的匪徒，還有許多特殊的任務，像是開車跟蹤匪徒的車輛探查機密，總之，在《極道車魂》當中，玩家可以享受到各種車輛在大城市街道奔馳的快感，因為不是跑道的關係，路上會有許多車輛或行人，雖然玩家是警察，但是誰知道自己是臥底，就盡量到處衝撞吧！

臥底警探的悲哀

有看過「無間道」的玩家一定知道，電影當中的臥底警察除了有時候要跑給黑道兄弟追之外，在路上還會被警察追，而《極道車魂》裡的主角也是臥底警察，所以也是難逃被兩邊追殺的命運，當玩家進行遊戲時，常常會被警察追殺，有時候被警察追完又會被黑道追殺，這大概就是臥底警探的悲哀吧！不過當玩家在某些關卡恢復警探身份時，就可以開著車大大方方的追蹤匪徒囉！





還有一點，如果玩家在普通關卡，也就是臥底任務時，在路上到處衝撞行人，或是下車拿槍瘋狂掃射，此時就會沿路被警察追殺喔！尤其是又殺了警察的話，罪加一等，在遊戲畫面左上角，會有星星符號代表吸引警察追殺你的等級，如果超過一半以上，你會發現除了路上隨時都會看到警車之外，當玩家開著贓車時，在你的四周都會有警車的警鈴聲，所以如果要順利的完成首領的任務，建議玩家沒事還是不要到處衝撞車輛或人群，有時候衝撞到警車還會直接被警察追殺喔！不過當玩家在另外一種任務，恢復警察身份追逐匪徒時，這時不論玩家怎麼撞，或是把路人都撞飛，也不會遭到處罰，被撞飛的路人還會到處慘叫，這大概就是警察特權吧……汗



玩家要扮演亦正亦邪的臥底警察



各種交通工具 任你利用



《極道車魂》當中的車輛多種類之外，當然也有一些不限制時間的關卡可以利用步行來達成，而遊戲裡的交通工具從汽車、摩托車、連結車、甚至是海上的遊艇都可以使用，因為遊戲主要是環繞在臥底警探和竊盜集團，所以也有許多海上交易發生，這時玩家就要駕駛遊艇到海上查探一般，也會有海上遊艇追逐的刺激場面喔！而遊戲裡除了一開始配給玩家的車輛之外，如果該任務沒有限制玩家一定要搭乘配給的車輛完成任務的話，玩家也可以直接下車道路上攔車搶車逃逸，畢竟路上的跑車比配給玩家的車輛要好太多了！車輛除了小汽車或跑車之外，也有許多大型車輛可以使用。在遊戲畫面的左上方另外還有車輛的損壞度，當玩家不斷衝撞讓損壞度太高時，車輛就會報廢無法使用囉！這點要特別注意，免得衝撞到最後車輛爆炸或是跑太慢被警察和黑道追上，而每一種車輛的耐久度也不一樣，像是連結車輛本身就耐撞也不容易壞，小型車輛被警車或黑道衝撞就很容易壞，尤其是當玩家使用摩托車時更要特別注意，如果被撞飛可是會損失相當多的體力喔！





從警車、古董車到連結車，什麼車輛都可以駕駛

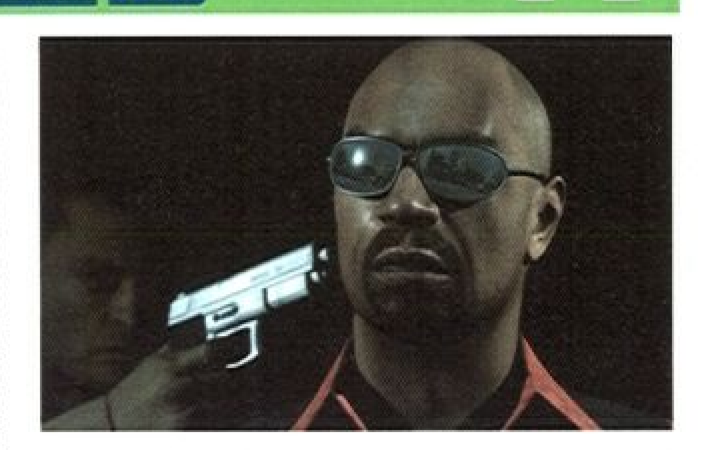
電影表現的 刺激畫面



道路上的任何物品都隨便玩家衝撞

前面已經提到遊戲裡運用了大量的飛車鏡頭來進行遊戲，而大部分的飛車畫面，都會讓玩家有如在看電影一般，舉例來說！如果玩家恢復警察身份在追捕歹徒時，也會有其他的警察一起支援幫忙，這時路上充滿了其他閒晃的車輛，如果玩家操縱車輛的技術夠好的話，到處閃車不是問題，你還會看到其他警車不小心衝撞到其他車輛時騰空飛起或是從你面前直衝出去的畫面，玩家開車的速度夠快的話，也會有許多飛起的車輛從你車頂上飛過去喔！就如同電影一般，只有主角開車技術才是最高明的，遊戲裡指的就是玩家囉！不過如果玩家的技術也很爛，那別說要追歹徒了，追到一半車輛可能會損壞而報廢、進而造成任務失敗。除了許多飛車的畫面，玩家不開車的話也可以在路上閒晃，這時如果玩家掏槍出來掃射路人，或是到處搶、偷別人的車，沒多久就會被警察包圍，在街上展開你來我往的槍戰！倒楣的就是路人了，除了會被玩家殺之外，也會被其他警察誤殺，有和警察的槍戰當然也少不了和黑道流氓的槍戰，兩種比較不同的是，警察往往都會躲藏在警車車門後面掩護，而黑道則是火力太過強大，一堆衝鋒槍到處掃射，不小心被掃射到不死也會剩半條命。





3大平台 同時推出

《極道車魂》的特點除了前面所說的之外，遊戲的故事劇情也是如同電影情節一般，從臥底的流氓小弟身份，慢慢抽絲剝繭，深入竊盜集團的中心，更多複雜的黑幕正在等待著玩家，除了劇情，遊戲中許多角色的聲音也是請來了眾多好萊塢明星配音，像是麥克麥德森、文雷姆斯等等，這點就可以看出製作公司真的把這款遊戲當作電影一樣的製作。遊戲為了能夠讓畫面和刺激感達到好萊塢的境界下了不少苦心，從劇情、配音、音樂和飛車場面，玩家絕對可以如同像在看電影般的進行遊戲，緊張刺激、熱血沸騰就是《極道車魂》的最大特色！而遊戲也會在Xbox和PS2上同時推出，讓這兩款主機的玩家都能享受到高品質的飛車遊戲！





不過要小心車輛被撞壞

童話－天方夜譚



預定推出日2004 4月

*研究製造所：雷爵資訊　*販賣流通所：雷爵資訊　*遊戲類型：連線角色扮演　*科技需求：PII-300、64MB



眾所矚目的《童話》最新資料片，已決定於4月份開放囉！這次的主題挑上有濃厚中東色彩的《天方夜譚》，所以所有場景、人物、音樂系統內容都充滿著濃濃的中東風味，也都是經過工作人員精心打造，絕對帶給玩家有耳目一新的視聽覺觀感。

天方夜譚故事背景



充滿中東風味的巴格達

身為世界名著的「天方夜譚」，據說有1001個小故事，是一部中世紀的阿拉伯民間故事集，舉凡神話、傳說、寓言、軼事、傳奇、趣聞、或異國歷險記，皆被收納入此連環故事集之內，充分反映了中古時代中東地區的風土民情。在這次的資料片裡，童話小組挑了三個大家耳熟能詳的故事做為主要內容－阿拉丁神燈、阿里巴巴與四十大盜、還有辛巴達歷險記。首先，為大家介紹一下這次新增的NPC及他們的設定稿吧：



阿拉丁　阿里巴巴　辛巴達

阿拉丁

原本只是個市集小民的阿拉丁，有一天撿到了一盞神燈，改變了他的一生。原來用手在神燈上磨擦，就可以釋放出被囚禁在神燈裡的精靈，而讓精靈得到自由的人，就可以有三個願望。阿拉丁最後不但善用了這三個願望，得到了財富、名聲、最後還取得美嬌娘了呢！

阿里巴巴

善良的阿里巴巴在無意中發現了四十大盜的藏寶庫，於是將四十大盜搶回來的金銀珠寶分給了貧苦的人們。阿里巴巴因此與四十大盜展開一場財寶爭奪戰，憑著阿里巴巴的勇敢和機智最終戰勝四十大盜，完成了以一敵四十的勇猛事蹟。

辛巴達

水手辛巴達是海上冒險的英雄傳奇人物，他的海上歷險記，是《天方夜譚》中最精采的冒險故事。他總共出航七次，每次都去到不同的島嶼，遇到各種驚人的妖怪，靠著過人的勇氣與運氣渡過重重危機，最後成為流傳千古、為世人稱頌的冒險家。

新增三大系統

結婚系統

玩家期待度與詢問度最高的結婚系統，終於要在這次的《天方夜譚》資料片中熱鬧開放囉！從此之後相愛的玩家們可以有情人終成眷屬囉！《童話》為大家規劃的結婚畫面呢，是在莊嚴肅穆的大教堂裡，有可愛的小天使為有情人完成終身大事。而結婚程序，要經過求婚、預約教堂、邀請親友參加、挑選結婚戒指等種種手續，最後才可以步入禮堂喔！通過這些層層考驗的婚姻，是不是讓人分外覺得珍貴呢？至於婚後會有什麼令人驚喜的好處呢？嘿嘿～這裡先賣個關子，讓我們一起期待新資料片的開放吧！

家族競技場

超激競爭場自從開放之後，湧入了很多勇於向自己挑戰的玩家。不過總是一個人單打獨鬥，會不會有覺得孤單的時候呢？不要害怕，新資料片中，即將開放超激競爭場的第二階段－家族模式，讓你可以跟家族的好夥伴們一起去奮鬥喔！讓不同職業的家族內家人，可以組成超強夢幻團隊，在戰鬥中各司其職，締結更傑出的成績喔！跟單人模式一樣，家族模式也會列出排行榜，讓全部玩家一睹前幾名玩家的英勇事蹟喔！

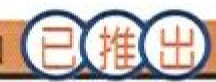


這裡是傳說中四十大盜藏寶的所在。

寵物變色

目前童話內的幻獸分為七個系別，（金系、木系、水系、火系、土系、光系、闇系），各系有其代表的顏色，（黃色、綠色、藍色、紅色、土色、白色、黑色），新資料片將提供你這七種顏色之外的選擇，幫您心愛的寵物換新衣喔！全新企劃的「寵物變色」功能，提供玩家將兩隻幻獸用來變色，變成另一隻特殊色彩幻獸的新機制，另外身為魔獸使的玩家還可以放入特別道具來確定變色後的屬性喔！





預定推出日

＊研究製造所：華義國際　＊遊戲類型：多人線上角色扮演　＊販賣流通所：華義國際　＊科技需求：Pentium-III 500MHz、128MB RAM

要獲得／密匙／才能前往下一層

首先要見到魔島島主，可是要經過層層關卡，因為玩家到達2層要往3層時，需要有往3層的『魔島鑰匙』才能與各層駐守的鑰匙門禁NPC魔化人對話後，才能傳送至第3層，要往更上的魔島樓層，都需要『魔島鑰匙』才能前往，而玩家們苦惱的應該是魔島鑰匙到底要如何取得？小編特別整理最新的密匙掉落資料及魔化人座標位置，請各位玩家參考囉。

群魔島各樓層NPC魔化人地標處

樓層	魔化人地標	備　註
2-3樓傳點	（114、338）	3樓可往下一層樓無須鑰匙
3-4樓傳點	（120、59）	4樓可往下一層樓無須鑰匙
4-5樓傳點	（113、340）	5樓可往下一層樓無須鑰匙
5-6樓傳點	（52、185）	6樓可往下一層樓無須鑰匙
6-7樓傳點	（93、51）	7樓可往下一層樓無須鑰匙
7-8樓傳點	（110、78）	8樓可往下一層樓無須鑰匙
8-9樓傳點	（53、314）	9樓可往下一層樓無須鑰匙
9-10樓傳點	（35、40）	10樓往下即回到第一層



得先找到魔化人才能往下一層走

群魔島樓層密匙的掉落內容

怪物名稱	所屬樓層	掉落密匙
凶靈	3層	4層密匙、5層密匙
骨精	1層	4層密匙
烈蝕	2層	3層密匙
土靈	2層	4層密匙
炎鬼	3層	3層密匙、6層密匙
骨槍	1層	3層密匙
阿鼻	4層	3層密匙、6層密匙
巨食骨魔	4層	4層密匙、5層密匙
黃石怪	5層	5層密匙、6層密匙
疾獸鬼	5層	3層密匙、4層密匙
怒阿鼻	6層	3層密匙、4層密匙
玲瓏妖	6層	5層密匙、6層密匙
異靈	8層	9層密匙
左鬼王	6層	7層密匙、8層密匙
石帝獸	6層	7層密匙、8層密匙
岩帝獸	6層	7層密匙、8層密匙
右鬼王	8層	9層密匙、10層密匙
陰屍帝母	8層	9層密匙、10層密匙
食骨巨魔	8層	9層密匙、10層密匙
孽障	5層	7層密匙、8層密匙
靈妖	6層	7層密匙、8層密匙
鬼豬	8層	10層密匙



9樓可是有『龍邪將』擋在玩家前進的路上



《天下無雙》的『群魔島』1到10層已經開放了，相信已有不少玩家前往探險，同時也打不少好的血珀，不過呢……，玩家千萬別高興太早，因為整個群魔島最好的招式密笈、血珀及各職業的武器，均在島主『計都魔王』身上，想要挑戰島主可不是那麼容易，要如何才能夠成功挑戰計都魔王，請看底下小尼的報導：



終於找到『計都魔王』了，大夥上吧！

組隊挑戰『計都魔王』

有了魔化人座標以及收集到3樓到10樓的鑰匙後，接下來就是找成員組團，建議至少要有3個幻道、詭流1~2個、戟門3~5個、劍宗3~5個，等級條件95級以上，劍宗hp7000以上，如此的組成條件，才有機會挑戰『計都魔王』，當組好隊之後，接著就是要帶滿補藥、免死金牌、迅雷符等等補給品，一面打怪一面前進，幻道夾雜於隊伍中間，畢竟幻道血量為職業中最少，一但發生死亡，沒幻道的輔助魔法加成，幾乎等於挑戰失敗。一般而言，玩家可以很順利到達9樓，問題來了，9樓到10樓的傳送點前有一隻boss級魔王『龍邪將』在擋路，攻擊威力強且遠，血量又非常多，加上附近有一堆鬼軍士、靈姬、鬼耆尼的擾亂，真是一場苦戰，各職業都會耗損不少補品，不要以為這就過關了，可怕的10樓戰役才正要開始。

進入10樓之後，要小心行經路線，因為10樓除了有『計都魔王』之外，還有三個鬼帝把關，一個不小心，誤闖烈怒鬼帝、幽冥鬼帝、無赦鬼帝的領域，小心連見到計都的機會都沒有，計都魔王的出沒地座標於（43、113）附近，只要知道位置，成功機會就更高了。看到計都魔王了，怎麼辦？很簡單，幻道以最快速度幫戟門、劍宗加持穩、狠、快、準、智等輔助魔法，加完後，戟門先上前攻擊，劍宗補上，詭流及幻道幫清一般怪物，一切順利情況之下，一次即可挑戰成功，若擋王角色不幸死亡，切記還存活的人，引開計都，讓幻道可以復活已死亡角色，然後再上，只要小心補hp，即可順利挑戰成功，若是運氣不錯，計都可是會一次給足一套武器與招式密笈！

政治麻將2



預定推出日2004 4月

＊研究製造所：極真科技　＊遊戲類型：益智　＊販賣流通所：極真科技　＊科技需求：P3-600、128MB



在2004總統大選的激情過後，政治生態依舊瘋狂，藍綠黃橘，令人眼花撩亂，人們每天的閒聊話題，似乎更離不開政治，甚至有可能因為立場不同，而造成反目相向的尷尬場面。有鑑於此，極真工坊將於近期內推出《政治麻將2》，不但加入了新角色、新場景、新玩法，更希望能夠在牌桌上來個族群融合，讓玩家們將選舉激情拋向一邊。手牽手、心連心，共創台灣新奇蹟！

牌桌如戰場，勝負在瞬間

政治一向是爾虞我詐的角力戰場，全世界都一樣。同樣的，在麻將桌上，難免也要爾虞我詐一番。想打好麻將，光靠運氣是不夠的，還得眼觀四方、耳聽八方。看著政治人物在政壇上叱吒風雲，難免不讓人想到他們在牌桌上會有什麼樣的表現。現在，機會來了，《政治麻將2》提供了更寬廣的舞台，讓您能夠在牌桌上扮演自己喜歡的政治人物，跟其他立場鮮明的菁英們來一場氣氛輕鬆的友誼賽！



牌桌背景舞台包括全世界著名景點



支援區域網路及網際網路連線對戰模式

如果想要捉對廝殺，看各派系名人在牌桌上鬥智吵嘴，透過《政治麻將2》的全新團體戰模式，可協助玩家達成這個心願。玩家可任選自己心儀的陣營，除了台聯只有2名代表以外（比較難），其他的陣營都有4名代表，代表們將輪番上桌，施展個人風格的獨特牌技。

政客加名嘴，一起來串場

當然，極真科技的排場沒有那麼大，還請不起這些政壇或廣電節目的大哥大。但是，為了不讓玩家們失望，特別商請到這些人物的分身來到遊戲中站台。除了《瘋狂政治麻將》原有的『陳水貶』、『呂秀憐』、『謝常停』、『李燈灰』、『黃煮蚊』、『連暫』、『馬應久』、『宋處覦』、『張招熊』、『李慶鞍』等人馬外，《政治麻將2》還新增了『朱立輪』、『胡字強』、『秦蕙珠』這三位新角色。為了順應近年媒體儼然形成第三方言論主流的趨勢，我們更特別請到了『陳雯茜』、『趙邵康』、『鄭弘夷』、『汪笨胡』加入紛擾的牌局。衆所皆知的，台灣現在已經成為國際上注目的焦點，就連『布噓』、『賓拉燈』、『海跚』、『小泉淳一郎』這些外國領袖也不請自來，勤習中國國粹，打算在牌桌上抒發自己的獨到見解。

為了製作這些人物肖像，極真科技煞費苦心，花費數年的時間蒐集各大新聞媒體的報導與影像做參考。試圖拿捏出最恰當的角色，呈現每個人物鉅細靡遺的表情，絕對可讓你一眼認出並爆笑不已！另外，為了錄製逼真的語音，更自各大報章雜誌所篩選出每個人物的經典語彙，讓這些人物在牌桌上冷不防冒出一兩句令人噴飯的雙關語。在《政治麻將2》的牌桌上，政治人物卸下了平日猙獰或嚴肅的面孔，取而代之的，是詼諧幽默、妙語生珠的一面！



名嘴、政客、外籍人士，合計22位知名人物



名人妙語如珠，令你捧腹大笑

多樣化設定，千變又萬化

玩過麻將的人都知道，台灣麻將的規則相當靈活。為了因應這個需求，《政治麻將2》特定開放衆多玩法規則與條件，讓玩家自行設定。此外，《政治麻將2》也支援十三張麻將的規則，讓您愛怎麼玩就怎麼玩！

當然啦，即使《政治麻將2》的人工智慧比起前一代有了長足的進步，有真人的刁鑽聰明，但玩家們可能還是喜歡享受和真人一面打牌、一面聊天的樂趣。《政治麻將2》提供了完整的網路連線功能，並同時支援區域網路（LAN）和網際網路（INTERNET），無論是朋友、同學、親戚皆可湊成一桌哦！





喋血珍珠港



預定推出日 2004 4月

＊研究製造所：淇倫互動　＊販賣流通所：智冠科技　＊遊戲類型：3D射擊　＊科技需求：Pentium 266MHz、32MB RAM

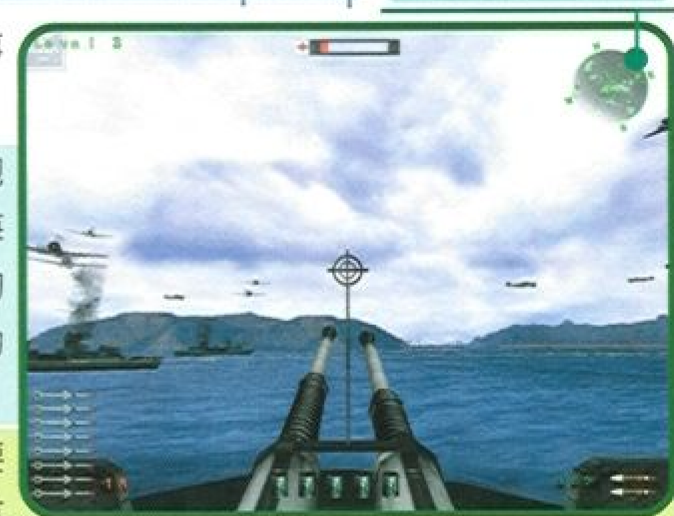
遊戲內含 三大模式

《喋血珍珠港》的遊戲類型共有三類，分別為故事模式、時間模式、生存模式，分別對三類型做介紹：

故事模式：玩家身為美軍密蘇里艦號上的一名砲手，你的任務就是將來犯的敵機、敵艦加以消滅，每次任務完成都會獲得獎勵升等，當你完成所有關卡的時候，你會獲得美軍最高榮耀的獎章，請玩家們努力朝這個目標前進！

時間模式：在限定的時間內將敵人殲滅，必且要注意不要讓自己死亡，比比看擊落數和積分，誰是抗壓性超強的最佳射手！

生存模式：在這個模式中，敵人將無止盡的對你進行攻擊，你的目的就是要保持「活著」，並且對抗敵人的空襲，將接近的敵人全數消滅。



玩家要操縱砲台來保衛珍珠港



《喋血珍珠港》開場以史詩般壯烈的激烈火砲射擊來掀開序幕，在這款遊戲中，你扮演的是二次世界大戰時，美軍戰艦對空防衛火砲的砲手之一，你必須要精準的操控固定在甲板上的40mm防空砲來對付敵人的空襲，你所屬船艦是當時著名的密蘇里號，所以一定更容易遭受敵人的攻擊，因此把所有接近密蘇里艦的敵人加以消滅就是你的首要任務。

景物描繪 考據當時情景

本款遊戲的時代背景是二次世界大戰的時候，美國參加二次世界大戰的起點是亞利桑那號，由於日本偷襲珍珠港使得美國憤而參加戰爭，亞利桑那號就是當時首當其衝的船艦，密蘇里號可說是當時火力最強大的海面船艦，日本就是在密蘇里艦上簽下投降條約的，所以玩家在遊戲內服役的船艦可以說佔有很重大的歷史意義，因此在設計上製作公司特別下了一番苦心，船艦和敵人飛機的描繪皆參考當時的真實物件。除此之外，遊戲內的夕陽、海面波浪、港口設施也都讓人很有臨場感，當船艦遭受嚴密炮火襲擊的時候，若其他砲手因而被擊中，當你旋轉砲台來觀看他們的狀況時，你甚至可以發現他壯烈犧牲在砲手座上的慘狀，更是讓人義憤填膺！而氣候以及日夜變化因素讓遊戲更添詭譎氣氛，在黑暗的港口，敵人轟炸以及反擊的炮火，宛若電影珍珠港般的爆破情景更加增添了遊戲的特色。



遊戲提供了各種敵機的詳細資料

支援 單人或多人模式

《喋血珍珠港》也支援單人和多人模式，透過區網連線可以讓8個人同時進行遊戲，不同於其他遊戲的多人模式，《喋血珍珠港》的多人模式是讓玩家們一起同心協力的對抗敵人的空襲，以一般戰艦來說，對空防禦砲台一定不只一門，所以當有幾個人透過區網一起遊戲的時候，每個人就各自分配在不同的防守砲台上，你可以號召親朋好友一起來場刺激的射擊遊戲，彼此互相支援，這麼特殊的模式請你一定要找朋友一起來體驗。故事模式中，總計有99道關卡，每道關卡的場景都不相同，有時你必須跟著船艦出海迎擊敵人，有時卻是再港口駐守時受到敵人的攻擊，在加上氣候變化因素以及日夜變化，讓《喋血珍珠港》的遊戲性十足，依據原廠公佈的資料顯示，平均每道關卡所要花費的時間需要15分鐘，99道關卡相信能帶給你十分足夠的遊戲時間。



可以與朋友一起來保護密蘇里號

身為對空防衛砲手的玩家一定要做到快、狠、準三大原則，除了準確快速的擊落敵人，同時還必須隨時注意彈藥的消耗程度，每座砲台所配備的彈藥數量是固定的，若是你在敵人來襲的這段時間之內就先將彈藥發射完畢，那你只好眼睜睜的看著敵人將密蘇里號擊沉，若是你能妥善的使用彈藥，以最少彈藥數量來消滅敵人，在下一個關卡開始的時候你將可以使用上個關卡剩餘下來的彈藥，這對於接下來的任務進行十分有利！

午夜狂飆 Saturday Night Speedway

預定推出日 2004 4月

＊研究製造所：Ratbag　＊販賣流通所：Atari 英寶格　＊遊戲類型：賽車競速　＊科技需求：PIII560、128MB RAM



這款《午夜狂飆》(Saturday Night Speedway) 看字面上的意思想必就知道了，遊戲當中的賽車比賽絕大部分都是在夜晚或是黃昏，另外，《午夜狂飆》當中大部分的賽車跑道，採用類似《雲斯頓賽車》的手法，遊戲當中的跑道都是屬於練習型或是公開比賽型，像是單純的單圈比賽或是稍微複雜的F1賽車跑道，對於賽車遊戲不熟或是賽車高手，都可以來試試自己的身手喔！

小心愛護自己的愛車

遊戲當中也採用了賽車「養成模式」，玩家必須從沒有任何車輛開始白手起家，一進入遊戲時選擇「Career」，就可以自創一個賽車手，當創好賽車手後，你可以看到自己身上大概只有2700塊而已，只夠你買最爛最低階的大爛車，不僅加速時間長、車殼耐撞度不高、操控性不佳等，還得花光你身上所有的錢，如此一來遊戲的養成難度就會困難很多，怎麼說呢？因為當玩家買了一台愛車之後，沒錢修改就不用說了，要特別注意在比賽時別撞壞了它，因為《午夜狂飆》的賽車模式當中另外加入了賽車會撞壞的系統，當你在比賽時撞到牆壁或是和其他賽車擦撞，都會讓你的愛車受到一定程度的損傷，玩家可以在養成模式裡的「REPAIRS」當中看到車子每個部位損傷的情況，而每個損傷的部位維修的價碼不一樣，損傷越嚴重價碼也會越高，若是玩家都置之不理，當在比賽時損傷的部位變成紅色，你的車子就會無法操控或是任意轉彎等等問題，這樣的話玩家也就等於失去了比賽優勝。



啊……翻車了，又要送廠大修了……

熟悉賽車跑道的狀況

當存點小錢之後，玩家可以改造賽車引擎、外殼、輪胎或避震器等，當然越高級的零件就越貴，但是效果會相當明顯，舉例來說，一開始的車輛操控性能超低，但是只要換了輪胎或是避震器，比賽當中對於斜坡和沙礫賽道就會有很大的操控能力，不過玩家必須要注意的是，使用越貴的零件，當損壞維修時價碼也會高的誇張，所以壓低車輛損傷的狀況減少維修則是遊戲重點！

之前已經說過了，遊戲當中的賽車場景大部分都是夜晚或黃昏，當在夜晚時還好，因為夜晚的賽道大部分都會燈火通明，但如果是黃昏的話就比較慘了，在黃昏比賽的賽道周圍都會放有一些小型路障或圍牆甚至上坡路段，這時候如果沒看清楚比賽的場景可能會讓玩家輸的很慘，而且絕大部分的比賽場地也都有一些捷徑可以走，走這些捷徑的話會讓跑完圈數的時間減少非常多，當然也就代表玩家拿到冠軍的機會也越大。





遊戲中多以黃昏或晚上為遊戲背景

提供各種遊戲模式

當玩家選擇「Championship」世界賽模式時，玩家必須和電腦提供的各國賽車手較量，慢慢提昇自己的排名，每經過某幾個排名或是跑完某些跑道，就會解開隱藏的物件，這時操控車輛的熟練度就很重要了，因為當玩家在養成模式選擇世界賽時，如果玩家的車輛受損越來越嚴重之時，可以選擇「Skip」放棄某些比賽來進行車輛維修，當放棄比賽後，玩家的排名就會往下掉，所以玩家若是到處亂撞，一直放棄比賽，想排前幾名一定不可能，當然也無法開啓這些隱藏模式囉！

遊戲當中也提供了連線模式，可以和自己的親朋好友一較高下，在連線模式當中也能讓自己的愛車上場比賽，當其中一方可以選擇隱藏跑道的話，一起進行遊戲的玩家也都可以選擇喔！另外，遊戲裡會有許多精采的串場動畫，而這些動畫也可以儲存起來讓玩家重新觀賞。然而在許多賽車遊戲中，《午夜狂飆》的賽車養成算是難度頗高，自認是養車高手就來挑戰吧！



將提供車內視點供玩家選擇

石器時代2.5復刻版

預定推出日2004 4月

＊研究製造所：華義國際　＊販賣流通所：華義國際　＊遊戲類型：線上RPG　＊科技需求：PentiumⅡ、32MB

外掛、外掛別再來

《石器時代》從以往到現在一直被一些小外掛不斷的侵蝕，甚至有封包外掛嚴重造成遊戲生態的失衡，現在！在工頭酷哥承諾下，復刻版將不再見到外掛的存在，歸還原始人一個努力即可有所成就以及單純的環境，讓一切將會是公平的，而靠著外掛逞兇的惡徒，就趕快閃邊去吧。



▲令人懷念的《石器時代復刻版》



不知道是否有許多的老玩家很懷念石器3.0改版以前的遊戲環境，在那世界裡沒有現在石器的職業系統，也少了寵物的融合，但是卻少不了一份玩家與玩家之間的感情與互動，但是很可惜的是，那時候外掛四處充斥而造成遊戲上許多的不公平，所以，這一次《石器時代》將隆重推出～《石器時代2.5復刻版》，讓玩家除了在石器的博物館裡面廝殺之外，現在又有了一個回味過往的選擇，而且遊戲內容是非常的健全喔，現在就來為各位介紹石器復刻版的內容。

時代相同卻有不同玩法

大家還記得石器時代在各版本改版時所新增的功能以及任務吧，但是這次在石器2.5復刻版中，許多的玩法都已經有做了改變了唷。

轉生系統

在復刻版中不再有人物轉生系統了，不過以照官方的說辭，會在爾後改版之中將人物轉生系統納入考量，然而，雖然在此版本中去除了人物轉生的功能，但是精靈王任務中的寵物轉生功能卻沒有移除，這種怪異的現象想必是官方不想造成人物與寵之間能力失衡的緣故吧。

莊園與騎乘系統

剛開啓復刻版時，莊園系統將暫時沒有作用，直到爾後新的莊園戰系統成立後，就會開放莊園相關的功能，而玩家最關心的寵物騎乘的學習也將不受莊園族長的控制，而是必須打倒位於漆黑20F的帖拉索伊朵後，向位於精靈王身邊的騎乘學習師學習。



▲人物取消了轉生系統，不過寵物依舊可以轉生

遙遠的波拉島

以現在石器時代的遊戲內容，五十年前的波拉島是一個很好提昇經驗值的地方，而且傳送點位於很繁榮的薩姆吉爾村，但是在復刻2.5版中，卻將傳送點移到別的地方去了，所以玩家不能再以為輕易的幾步路就能登上五十年前波拉島了，而必須前往遙遠又荒涼的吉魯島上的達那村，找尋那可愛的黑色小豬黑烏力。另外，波拉島上的四聖石任務中的任務道具中具有可以引出高等怪的功能將會修改，打倒那些由聖石引出的怪物將不會再獲得經驗值喔，所以玩家別再傻傻的在那裡掛，那樣就算掛到大後年還是得不到經驗值的，所以玩家必須再重新找尋一個新的練功環境。

騎乘寵物後計算公式

騎乘寵物之後的許多能力計算方式將改變了，計算公式不再是目前版本的計算模式，而是以復刻版新的計算方式來算：

【1】攻擊力：

1、近距離戰鬥（直接性）：騎乘寵物攻擊力100%＋玩家人物攻擊力0%。

2、遠距離戰鬥（間接性）：騎乘寵物攻擊力0%＋玩家人物攻擊力100%。

【2】防禦力：

不論遠近皆為：騎乘寵物防禦力50%＋玩家人物防禦力50%。

【3】敏捷力：

1、近距離戰鬥（直接性）：騎乘寵物敏捷力100%＋玩家人物敏捷力0%。

2、遠距離戰鬥（間接性）：騎乘寵物敏捷力0%＋玩家人物敏捷力100%。



▲騎乘寵物的攻擊計算模式將有所改變了



夏の天蠶變

預定推出日2004 5月

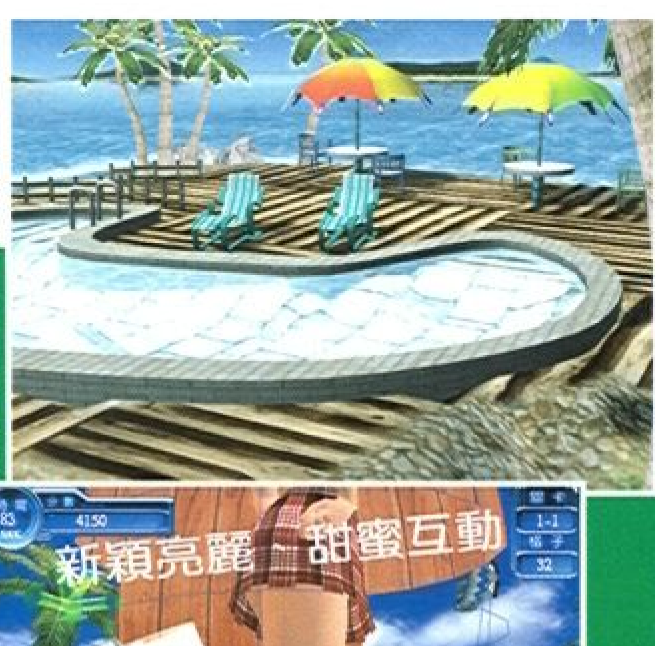
＊研究製造所：京群超媒體　＊遊戲類型：益智　＊販賣流通所：京群超媒體　＊科技需求：P3-233、64MB



天蠶旋風再起，跳出平面的限制，3D即時運算，提高了遊戲性，更讓整個環境更加生動美麗，包括了3D的美麗沙灘、熾熱艷陽、嬌豔美人，編織引人入勝的遊戲內容，絕對值得你來一飽眼福哦！^^嘿嘿嘿～口水又流下來了～

解救遭封印的美眉

考驗你的機智與反應，利用滑鼠或鍵盤操作遊戲中的角色，依照圓桶上的切割線進行打釘，拉線將欲消去之範圍圈起來即可消去該區域，全部消去後，你就獲得勝利，擁抱美人歸！宜人的場景、動人的少女，卻遭受到可怕的危機，你是否能夠拿出膽識與智慧來拯救這些楚楚美人脫離可怕的魔掌，贏得這些美少女的感動呢？



3D全景立體呈現



邪惡怪物從中阻撓

河豚、蝙蝠、大鋼牙，可愛卻又危險的怪物群阻擾你神聖的使命！在拉線的過程中，看來可愛但卻極度危險的怪物將會朝你步步逼近，試圖阻擋你神聖的拯救任務，不要看他們似乎蠢蠢呆呆的，動作不俐落一點很容易就被抓到的；另外，如果呆在原地沒有任何動作，不一會兒，天上就會有許多隕石飛下來砸你喔，這可要多加小心！

新款泳裝、親切語音

風情萬種、驚艷四座，俏麗女孩身著數十款2004最新款泳裝亮相登場，搭配美麗景緻，彷彿來到赤道線上亞熱風情，一同享受這視覺饗宴。而為讓遊戲風格真實呈現，不惜鉅資，全程語音錄製，讓你在遊戲過程更能感受與互動，猶如一場真實格鬥般的刺激與挑戰。聲聲嬌嗔動人！拿出智慧與反應拯救令人心跳加速的美少女！





隊 長
指揮總司令，移動
攻擊，精準掌握！
狙擊手
施展必殺技，連環
進攻，絕不手軟。
機甲合體 宇宙無敵
探索星空奧秘 戰出絕對實力－全新資料片 即將登場
合為一體，生死與共，全新武器-合體魔裝機甲正式登場…
各司其職，移動、攻擊、防守、回復，絕對姿態，絕對攻防。
施展必殺技能，消滅可怕BOSS大隊！











所以，請大家繼續支持單行本喔!!

安德烈斯王國

前情提要



受到伊西斯的祝福而重生的魔王正等待歐西里斯的到來，不知情的沙雷納一行人能否來得及拯救力氣耗盡的西卡隆女王並打敗魔王呢？！請繼續觀賞喔。


你聽見了嗎？
呼呼呼!!
月光下，眼淚是銀色的河流，
直到它被染紅……

....

？

蕾蕾公主，
妳怎麼了？

不對勁，

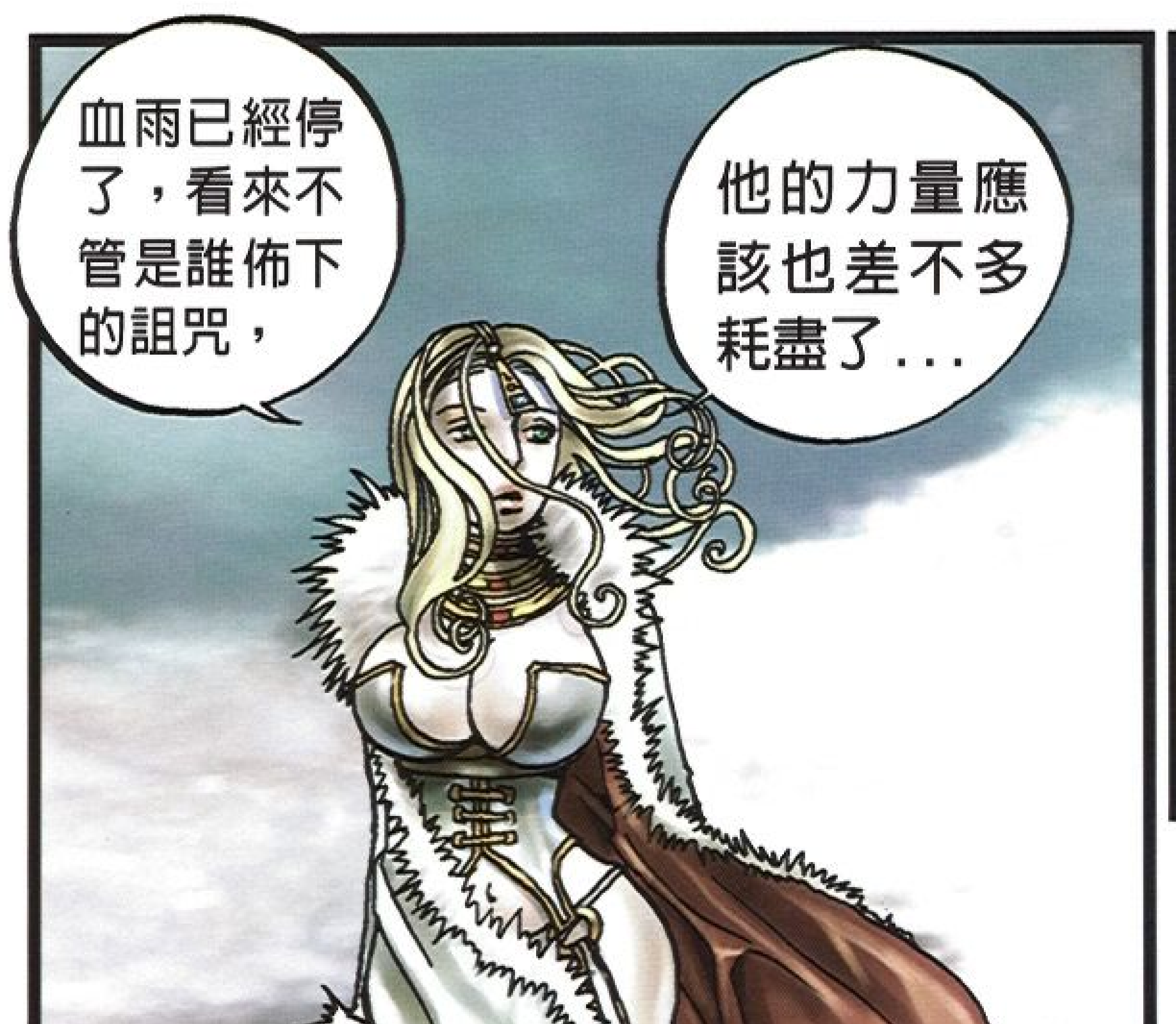
剛剛的那種
感覺....

呼~!!


是魔王！魔王就在西卡隆王國那邊！！
不會吧？那麼容易就讓我們找到魔王啦？
正好！！


到時候就讓他嚐嚐「人魚笛」的威力！！
哈哈!!
哈哈!!
哈!!


不管如何，只有安德烈斯的神器－歐西里斯，
才能幫助敝國化解詛咒，萬事拜託了....
還有我的人魚笛！！
....


血雨已經停了，看來不管是誰佈下的詛咒，
他的力量應該也差不多耗盡了...


在力量耗盡的時候引我們過去，實在是太不合理了，
總覺得不對勁...


安德列斯王國
VOL.22 魔神庫爾


comic by 月藏









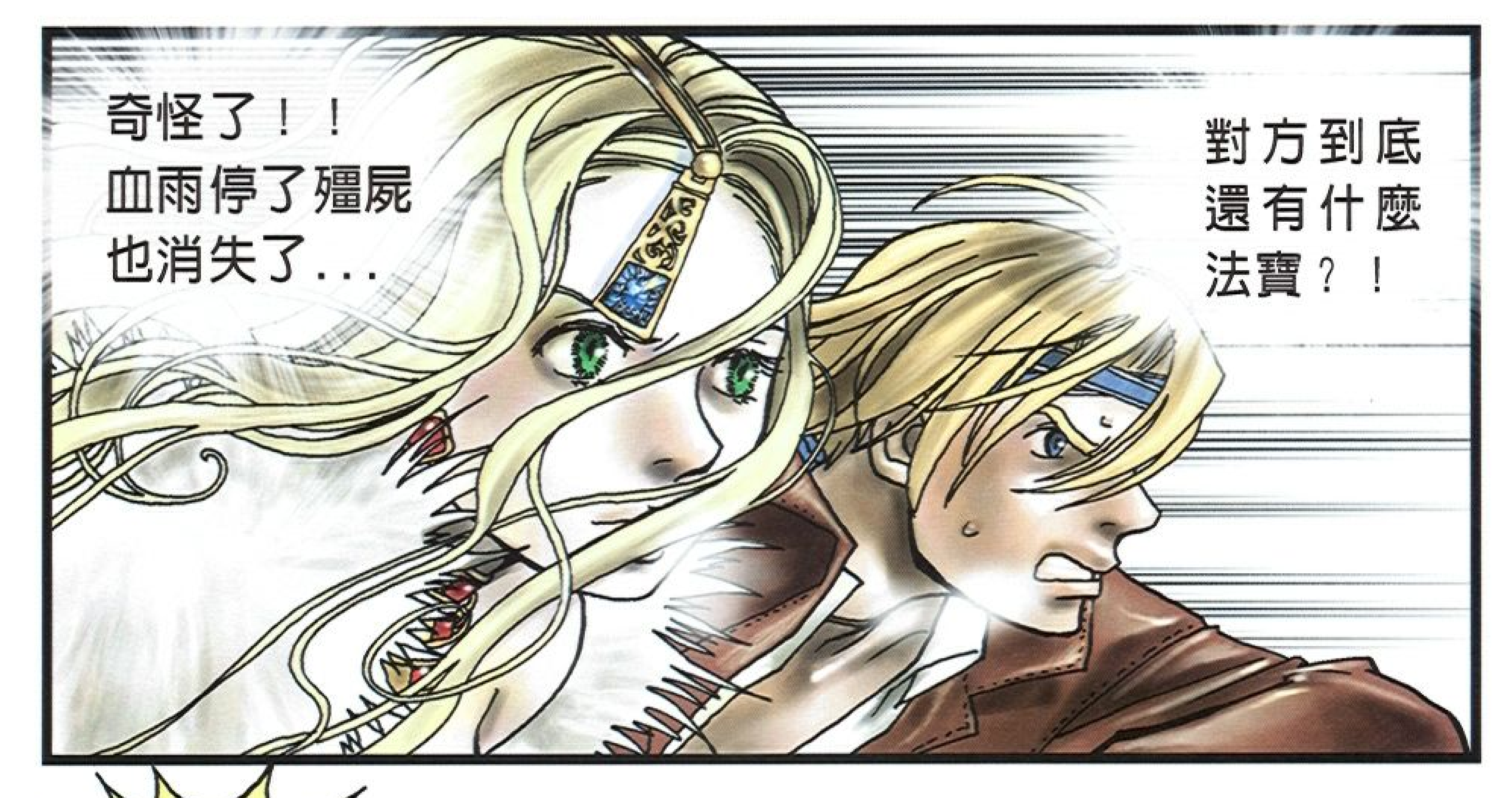
搞什麼鬼？整個王國都結凍了....

連一個人影都沒有....

糟了！看樣子女王陛下危險了！！

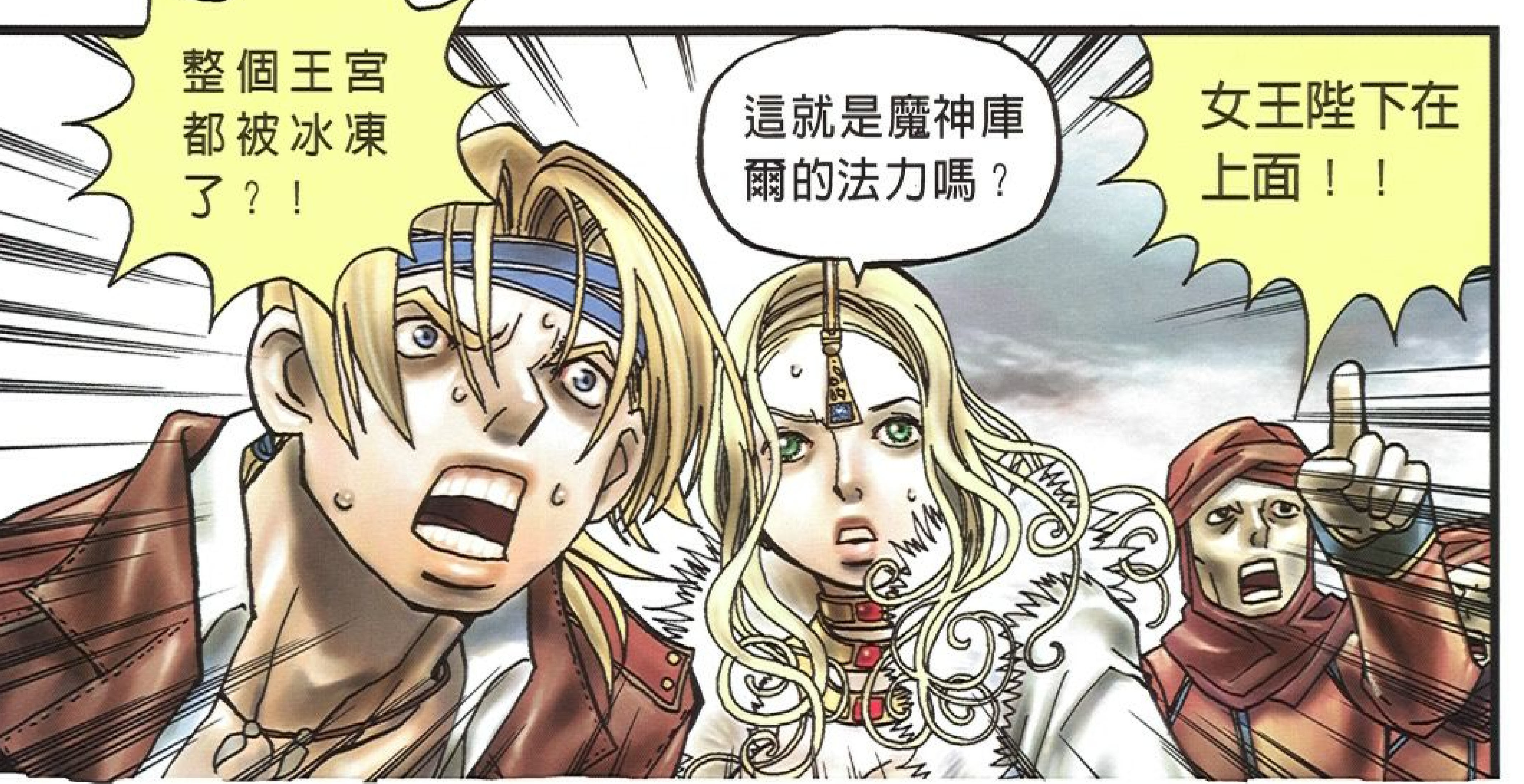

快趕去陛下
那裡！！
這到底是
怎麼回事？！

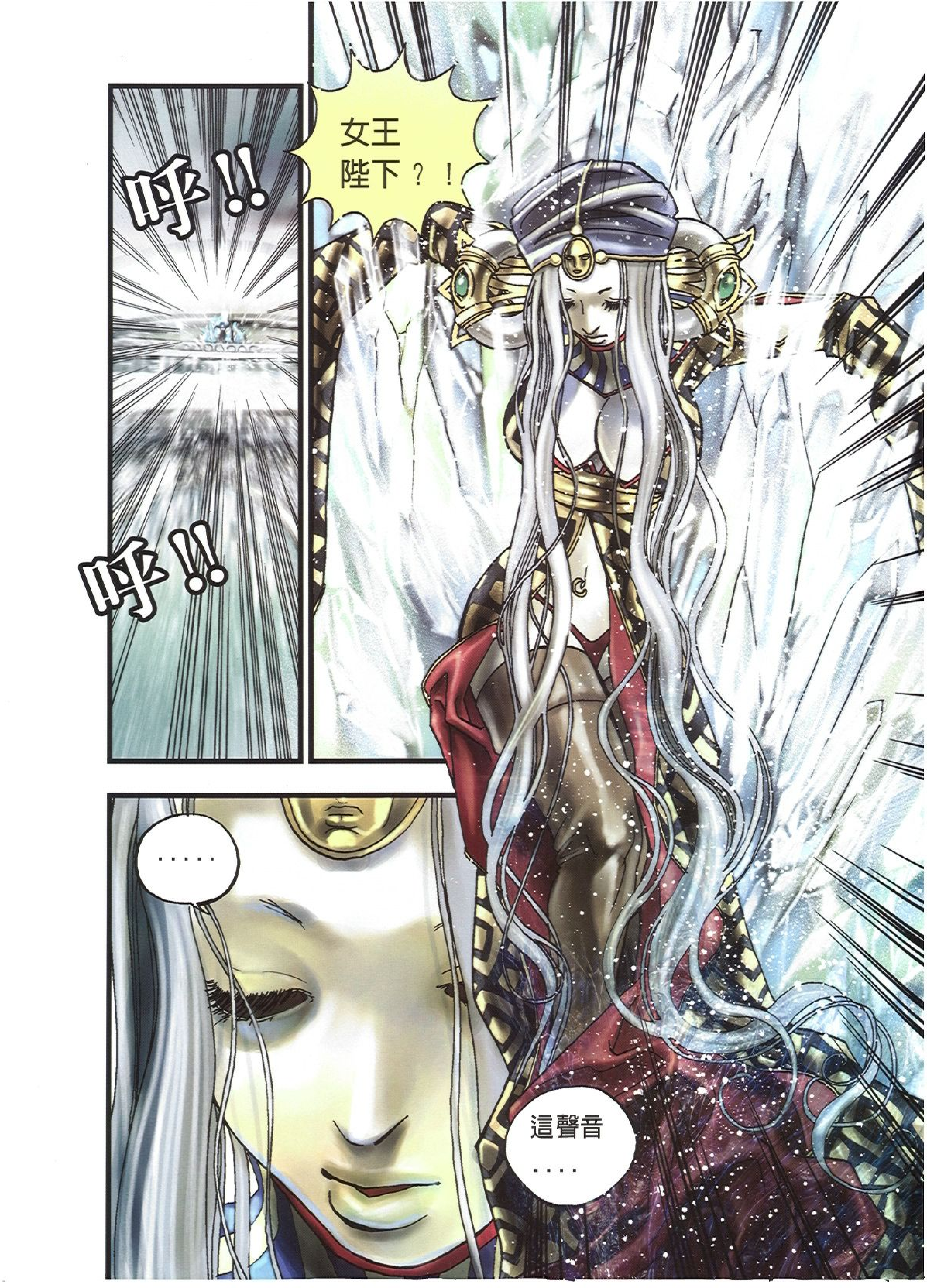

呼!!

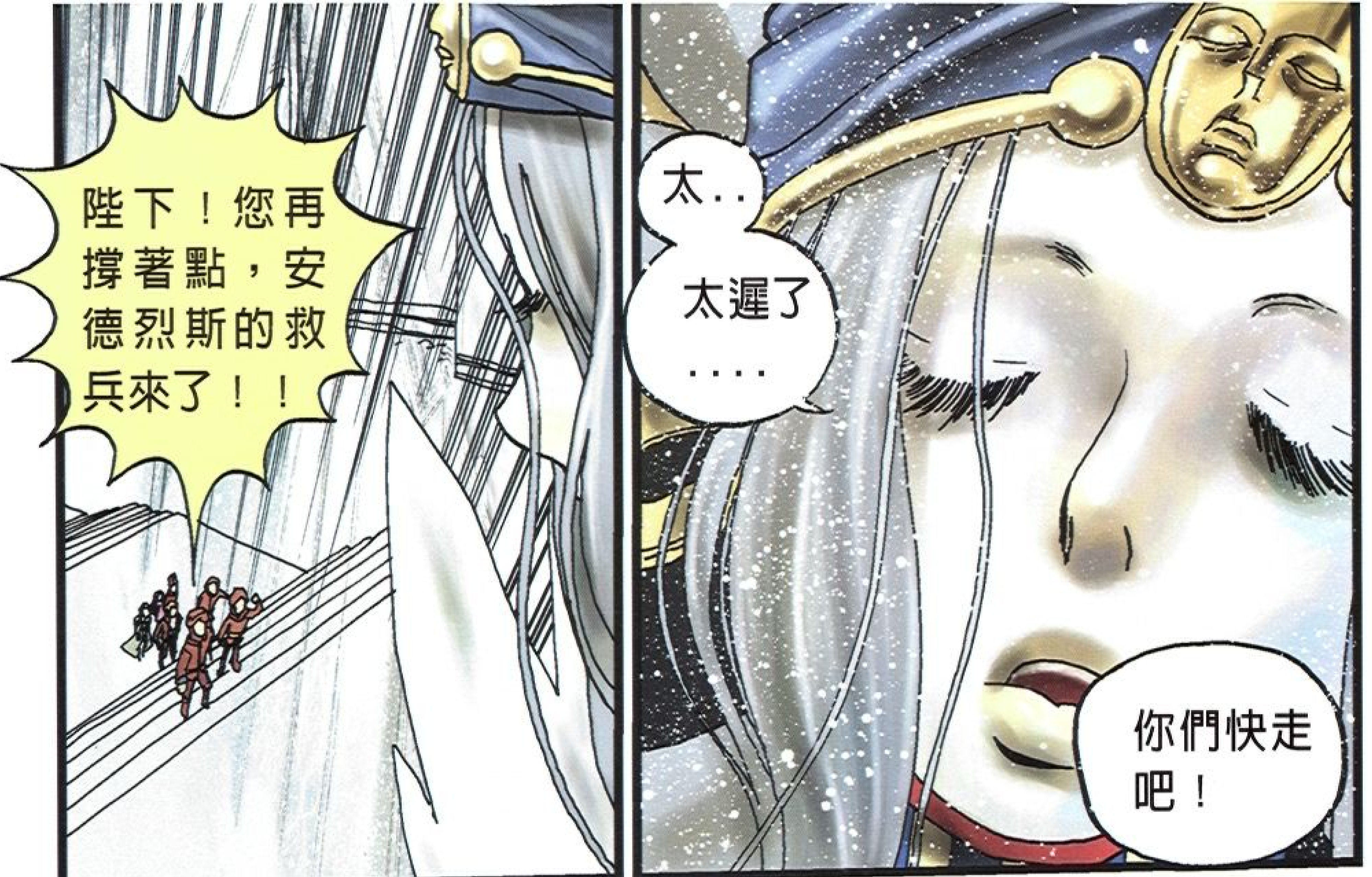

奇怪了！！
血雨停了殭屍
也消失了...
對方到底
還有什麼
法寶？！


陛下？！
女王
陛下？！

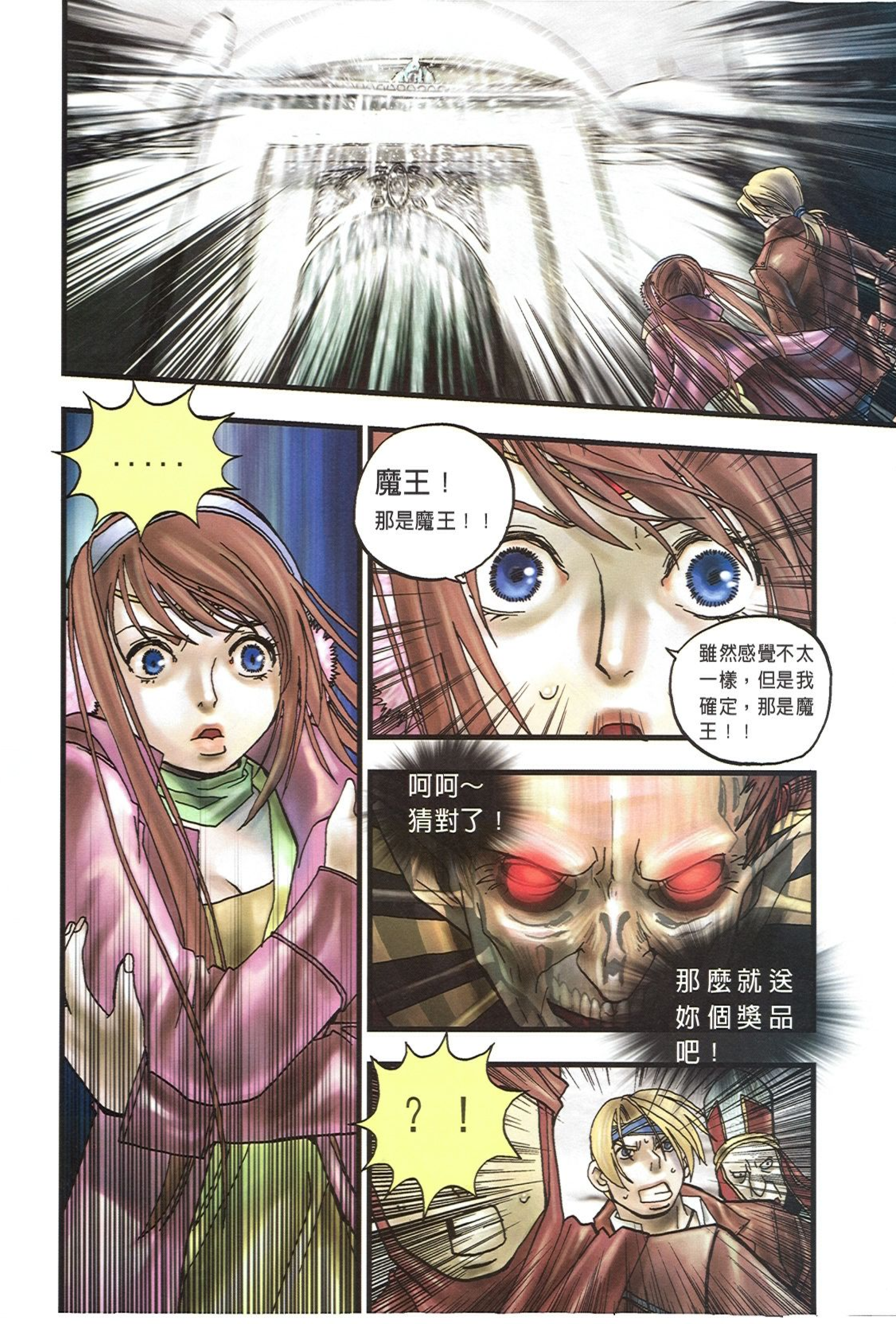

......


整個王宮都被冰凍了？！
這就是魔神庫爾的法力嗎？
女王陛下在上面！！


呼!!
呼!!
女王
陛下？！
……
這聲音
….



走？
哪有這麼容易？
呵呵呵～好久不見了...
你們把歐西里斯帶來了吧？



……
魔王！
那是魔王！！
雖然感覺不太一樣，但是我確定，那是魔王！！
呵呵～
猜對了！
那麼就送妳個獎品吧！
？！


送妳下地獄吧！！



那....
那是什麼？！

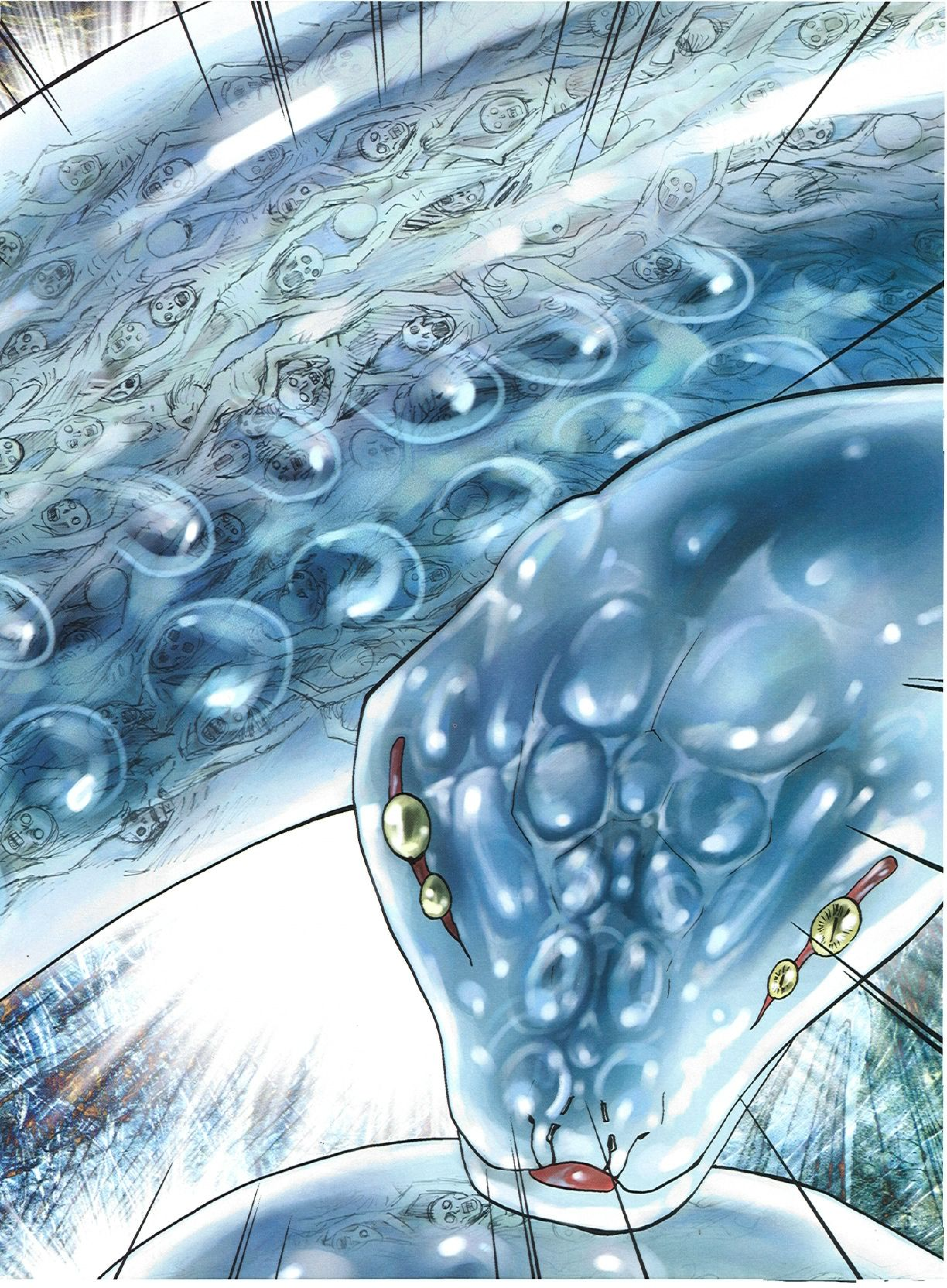


那隻蛇的
身體裡面....

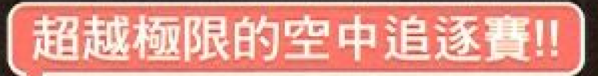
呼!!

呼!!

呼!!




是人的
屍體？！
那隻蛇
．．．．
把變成殭屍的人都
吞下肚子了！！







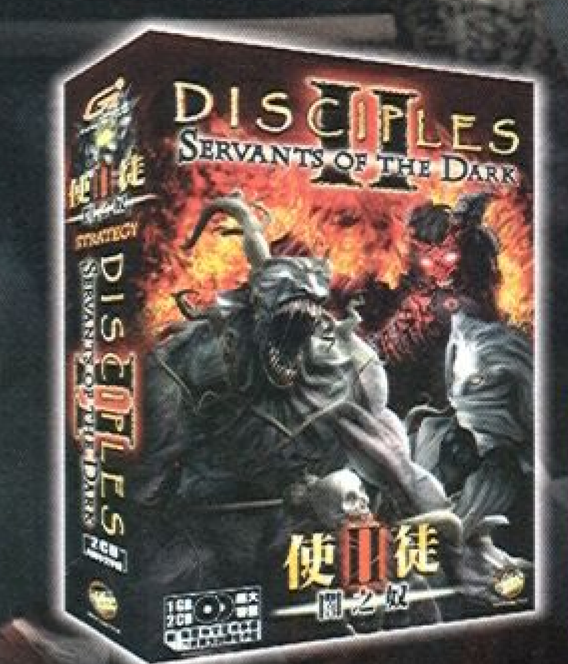


DISCIPLES II
SERVANTS OF THE DARK

永恆的上古奇幻傳說

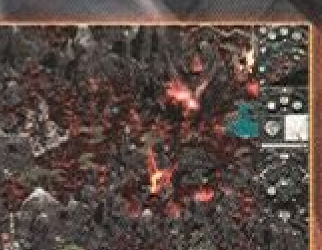
使II徒
闇之奴

流傳已久的傳說預言著新世紀的開始，將有一個強大的種族重新統治大陸，因此四個種族：由人類戰士組成的「帝國」、古代矮人所屬之「山頂部落」、可恢復自身非自然生命力的「不死游牧族」和來自地獄的魔鬼「地獄軍團」開始為爭奪世界的主權和生存而征戰。



















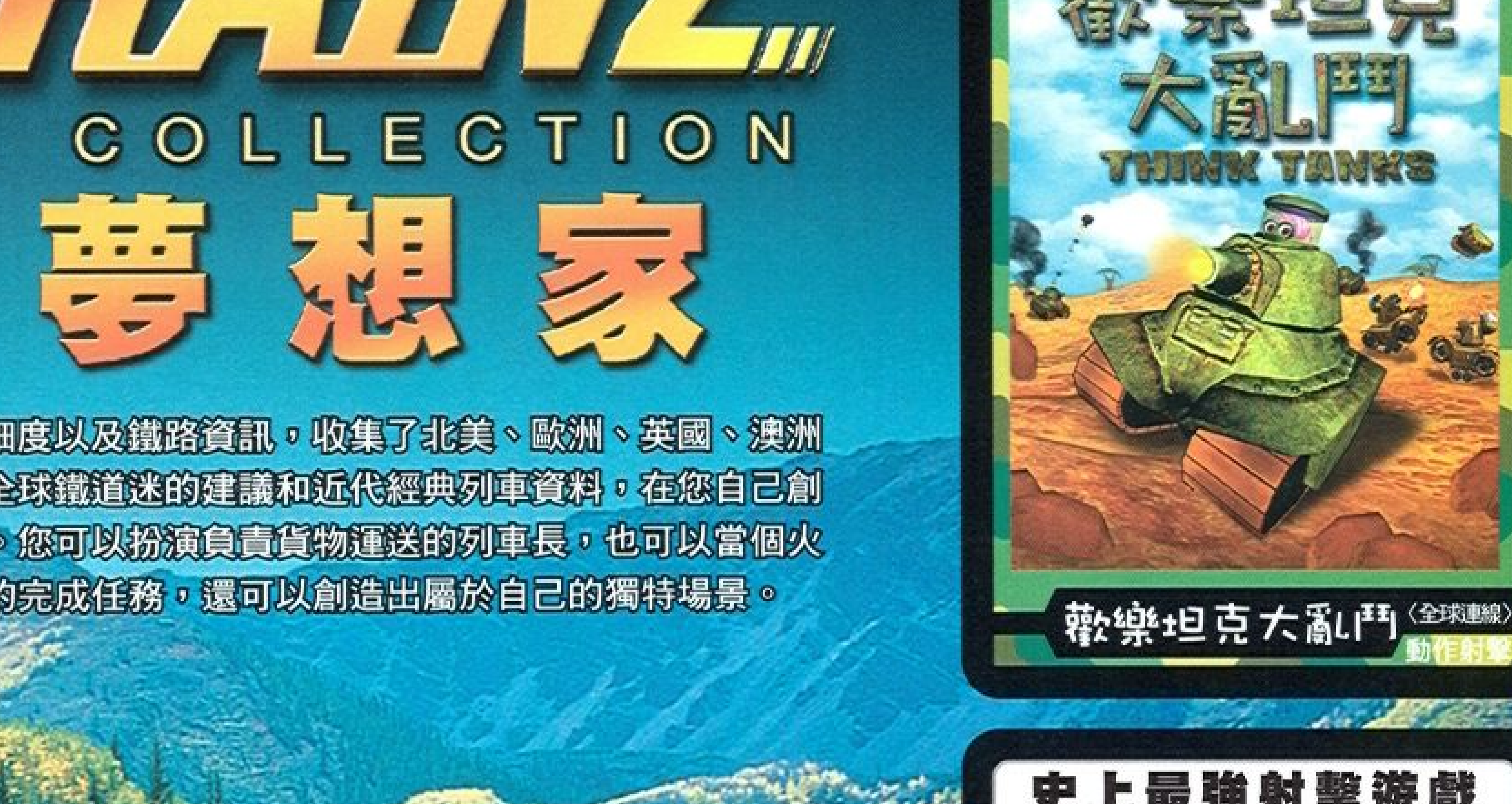












鐵道夢想家有著您從未見識過的精細度以及鐵路資訊，收集了北美、歐洲、英國、澳洲的真實鐵路網資料，累積了十年來全球鐵道迷的建議和近代經典列車資料，在您自己創立的3D地圖內，讓想像力無限奔放。您可以扮演負責貨物運送的列車長，也可以當個火車工程師，讓每台列車都平安順利的完成任務，還可以創造出屬於自己的獨特場景。



體驗親自塗裝列車與設計路線的成就感


在多樣化的原野與城鎮間穿梭來回


當個準時不誤點的列車駕駛員

超過百種火車頭任君選擇

1G超大容量 加值組合包



內附：主程式+資料片+塗裝軟體

完全無腦射擊大亂鬥



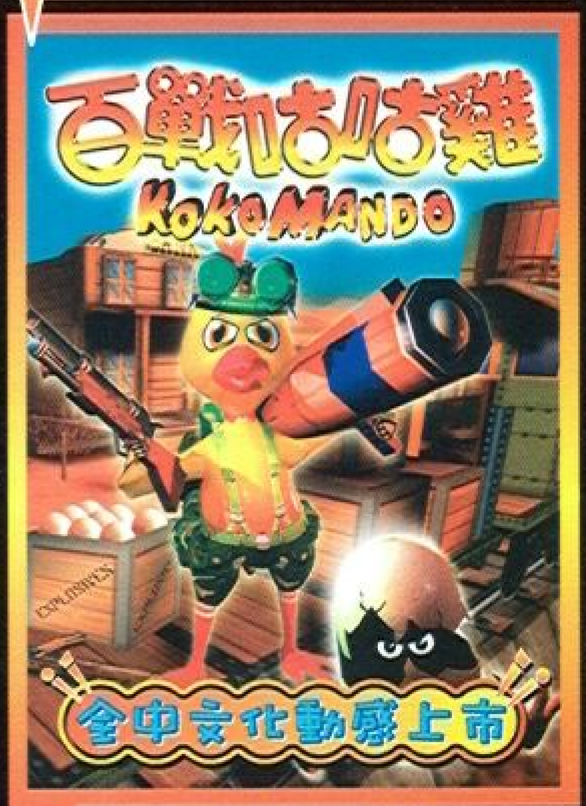
歡樂坦克大亂鬥 〈全球連線〉 動作射擊

史上最強射擊遊戲




S 戰 機 〈全球首賣〉 射 擊

高難度全3D動作遊戲



百戰咕咕雞 〈全中文化〉 動作冒險












發行


三國群英傳

so.gameflier.com ONLINE

三國小填填，公仔大放送！

一夫當關會群英，大家來做三國通！

你自認為是三國小神通嗎？
你自認為只要是三國相關的人事物都考不倒你嗎？
那就來試試「三國小填填」，把可愛限量500隻的三國群英傳**造型公仔**，幸運抽回家！

請沿虛線剪下寄回



橫的提示

一、人名：呂布的字。
二、成語：三國群英傳Online曾用過的廣告文案，比喻一個人武藝高超、以一敵百。
三、歷史事件：關羽以一敵六，離開曹操回到劉備身邊。
四、遊戲名稱：以三國故事為背景，出過四代單機版，千人決戰為其重要特色。
五、三國群英傳Online四大職業之一，能召喚傳說中的聖獸。
六、成語：常被用來形容關雲長，說明他義氣凜然、肝膽照人、盡忠盡孝。
七、三國群英傳Online四大職業之一，最多種類法術技能。
八、成語：形容人有魄力、不畏懼，果決而氣勢十足。

直的提示

1、人名：三國第一猛將，曾與劉關張大戰數百回合。
2、成語：比喻一個人武藝高超、無人能敵。
3、人名：出仕前犯案逃難江湖，手拿青龍偃月刀。
4、三國群英傳Online四大職業之一，有絕佳的攻擊力與耐力。
5、歷史事件：劉備、關羽、張飛三人，在三月桃花盛開時義結金蘭。
6、武器名：呂布的獨門兵器。
7、文章名：諸葛亮在蜀漢建興五年北伐曹魏，臨行前寫給後主劉禪的封奏表，希望後主嚴明法度、親賢遠佞，發自肺腑，感人心脾。
8、人名：字子龍，曾單騎救阿斗，手握青釭劍。
9、三國群英傳Online四大職業之一，魅力過人的全能性職業。

贈品以實物為主

活動期限：即日起至93/5/20前



活動方式：

A、依據提示在方格中填上您的標準答案，並註明姓名、電話、住址，在活動期限之前剪下寄回「台北市南港區南港路2段95號8樓『三國小填填製作小組』收」，即可參加抽獎。
B、我們將在答對的回函中，抽出500位幸運玩家，獲得最可愛的三國造型公仔一個。
C、活動贈品以實物為準，詳情與得獎名單請上官網so.gameflier.com查詢。


重返遺跡船
ei.gameflier.com
突圍！重兵集結衝出巨艦！
生死邊界決鬥熱戰！
榮辱與共，勢在必得，最震撼的線上合作感動！
團結，是存活唯一保證！
陷阱，是勝利最大威脅！
極品，是戰鬥最終誘因！
首航暢月包
遊戲內含
Ei online遊戲資料片兩片
遊戲說明手冊一本
無限暢遊30天開卡點數（限開新帳號使用）
超值特價NT$
59元
3 C通路
均有販售
金石堂書店
三井電腦連鎖超市
順發3C量販
旭聯電通
三商百貨
明德3C
© 2004 WEMADE Entertainment Corporation © 2004 Actoz Soft Co.,Ltd. ℗ Soft-World International Corporation. © & ℗ 2003 Gameflier International Corporation



空色の風琴



吼～這部作品竟然真的上市了，真是令人不敢置信。拖了這麼長的時間，店頭的訂單可能剩下不到當初時的一半吧？也希望做了三年的作品，能夠它吃個三年……

吟遊詩人　寇帝朱

The Lotus
作業系統：J-Win98/Me/2000/XP
價格：￥8800
區別：18禁
遊戲類型：AVG
評價：♪♪♪♪

http://www.lotus-inc.jp/

在寶石的光輝帶領下進入異之門

我和妳的年紀相差，正好是一個八度音階。從衣服摩擦所發出的聲音，顯示出妳的不安。在吹著懷念海風的夜，妳用風琴所彈出的音色，似乎反射著月光。離開琴鍵的指尖、破碎的四葉草、敞開著的弧光街大門……。

主角友哉是預備校的人氣講師，同時也是沒有血緣關係的妹妹如月颯沙的家庭教師。颯沙的父親如月紀雪是個知名的風琴演奏家，個性溫厚誠實，不過就在今年五月的連續假期後突然因病過世。在和親戚談話時，轉到了父親留給颯沙的寶石話題上，友哉希望能在颯沙知道這件事之前還給她。到了晚上，友哉將寶石交還給颯沙，就在此時，颯沙突然聽到古老的風琴的聲音，兩個人被寶石所發出的不可思議的光芒包圍，友哉也就此人事不知。

醒來之後，眼前所出現的卻是未知的景色。有著清澈透明的美麗大海，以及平靜寬廣的天空，空氣中飄散著清淡的花香味。那天晚上，主角看到颯沙以前常提到，在鏡子中看見的海岸。友哉在這陌生的世界迷路，在一個名為阿爾西歐的小鎮附近累昏了過去，而被一個戴著大蝴蝶結，志向是成為發明家的女孩－愛普莉兒給救起。這個女孩與她所景仰的老師絲德拉兩人決定協助友哉，一起尋找颯沙的下落。突然闖入陌生世界裡的一對戀人，等待在他們面前的是什麼樣的命運？是否能在此與颯沙重逢，回到原來的世界？













差點被遺忘的夢幻作品

這部由The Lotus公司所推出的《空色の風琴》，其延期時間之久，大概也可進入跳票紀錄的前幾名了，甚至有一度在購物網站上都傳出這部作品已經中止發售的消息。說實在，以這樣的劇情鋪陳來看真是有些老套，但挺出人意料的，支持這部作品的基本Fans卻是出乎意料的多，唯一支持大家等待下去的動力，大概就是先前所釋放出的先行體驗版了吧。當然能夠吸引大家目光的因素，除了產品本身走精緻風格之外，跟這家蓮花公司的來頭或多或少也有點關係--這朵蓮花的創辦人，正是這部作品的原畫主筆植田亮先生，這也是植田老師在離開F&C之後，自立門戶的第一作(還真是多災多難呀～)。就因為有這些舊雨新知的支持，順理成章地將它捧上了期待排行榜的冠軍，但事實表現究竟如何，如今終於有了檢證的機會。

引人注目的細部世界設定

雖然描寫異世界題材的作品很多，但真正打動人心的還真沒幾個，多年前elf推出的《YU-NO》是個異數，也是絕響。而這回，The Lotus公司把著眼點放在現實世界跟異世界世界觀的衝突，當然也少不了戀愛心理的描寫。在遊戲過程中，玩家耳邊演奏的是優美清澄的風琴音樂，而許多跟音樂有關的字眼也會穿插在劇本中(這讓本詩人想起《翼神世音》這部動畫作品，同樣以大量的樂理作為故事背景)。

遊戲中的人物不再是花瓶，她們的信仰、異世界的祭典等比較現實的東西也被設計在內。舉例來說像是星之祭典--萬星節，就是當守護星位於天空的正中央的那一天所舉辦的祭典，廣場上會裝飾許多星鈴來慶祝。當友哉來到此地時，這場祭典的準備活動剛好進行到一半。而「天球音樂師」則是當守護星到達天空的頂點時，演奏教會的管風琴的人。這些人被發現有感應星星的才能，他們使用密教在祈禱時所發展出來的特殊的計算演奏法，來演奏「星夜之曲」。因此，天球音樂師被視為藝術家，不過其真正的含意比較接近聖職者。如此縝密的世界觀設定，透露了這部作品細膩的一面，玩家在遊戲中，不但能以主角的視角來體驗世界，其他角色的內心矛盾，各種想法也會適時穿插進來。











▲起床啦！快來吃早餐喔～



▲那龍蝦是從哪抓來的？

如同藝術品般的追求極致

然而，似乎並非一切都如想像中的完美。雖然整個異世界的設定相當的完整，但角色性格不夠明顯卻是最大的致命傷。很難理解架構如此完整的一部作品，竟然會缺乏角色的語音，再者每一位角色的事件CG實在也都是少得可憐。當然華麗的美術表現絕對是這部作品的最大賣點所在，負責原畫除了主筆植田亮老師之外，還有另一位水瀨凜先生，雖然個別來看都還不錯，但在總體風格的協調上多少還是有些問題。

精緻的背景畫工，配上800x600的高解析度，確實將這部作品的視覺呈現推向了一個新的境地，而華麗的演出手法是這部作品的另一個特色，淡出淡入、放大縮小等特殊效果讓人目眩神迷，為了這些演出效果，在第一次進入時就必須進行一次系統效能測試，程式會自動分析、並為你設定在最佳的效能平衡點上。操作介面的設計也十分的簡潔，唯一讓本詩人感到不滿的就是那個CG回顧模式的介面，真不曉得是哪隻……哪個人想出來的，到底有多彆腳，你不妨自己試試看吧。

本作初回特典也相當的豐富，除了一張特製的風琴配樂CD之外，還有一本多位來賓協力合作的插畫集，包括橋本タカシ、松本規之、蔓木鋼音……等人，想當然都是植田先生在F&C的老朋友囉！整體來看，《空色の風琴》仍可算是部相當有特色的作品，儘使還有一些未能盡如人意的缺點，但是瑕不掩瑜，也請你用心鑑賞這塊璞玉本身所散發的光采。



▲夜襲?!



▲不是很理想的CG回顧模式



フォーチュンクッキー



Oh，My God！妹萌、姊萌、母萌，真是理想中的萌え家庭啊～。當然各位可別沉溺在這樣的關係裡，而忘了最初與最終的目的喔！

吟遊詩人　寇帝朱

Smart
●作業系統：J-Win98/Me/2000/XP
●價格：￥7800　●區別：18禁
●遊戲類型：AVG
●評價：♪♪♪

http://www.smart-soft.jp/

在不幸中孕育出的家族之愛

故事主角鷹彌潤，是某所私立中學的一年生。他除了擁有一付好脾氣，還很會做家事，加上在學成績優秀，雖然他自己不覺得帥，但除了體弱之外，卻也頗受異性的喜愛。就在某天全家用餐時，潤的母親佳惠突然開口說話：「似乎又有不幸的預感了……」此語一出，全家立刻大感惶恐，因為母親佳惠原來是超不幸體質，當初說過的「家產會變成零」、「家屋全被燒毀」等預言皆全數實現，不幸的命中率可說是百分之百。因此佳惠這番不幸的宣告，讓全家陷於不安的態勢之中。由於父親早亡，潤可是鷹彌一家唯一的男丁，儘管再不願意，重責大任還是得落在他的身上。此時身為一家台柱的大姊鷹彌唯說話了：「我們絕不能這樣坐以待斃！」「對啊～」與母親剛好相反、擁有幸運體質的妹妹鷹彌戀也這樣附和著說。當然啦，身為主角自然不是省油的燈，原來潤竟然擁有改變命運的能力！在最後一個月的期限之內，他要如何拯救被命運翻弄的鷹彌一家呢？









▲又是到了掏耳朵的時刻了～



▲下雨天真是討厭……



▲來來來！陪我一起喝～

幸運餅乾到底幸不幸運？

這塊「幸運餅乾」(Fortune Cookie)乃是新成立的Smart公司初試啼聲之作，Smart公司也創造了一個很有趣的遊戲類型，叫做『不幸改善AVG』。這樣的遊戲主題讓本詩人回想起AliceSoft曾經發行過的一支作品《守り神樣》，同樣是要玩家將家族導向幸福的結末，雖然在這部作品中玩家扮演的不是人而是神明，但本作可謂是「不幸改善」類型的濫觴啊。

比起該作，《Fortune Cookie》在玩法上可說要簡單了許多，在單純的全AVG模式之下可以看出「命運的分流」，然後調整運氣的好壞來迴避掉不幸的事件，簡單的說，整個遊戲的系統特徵就像是在跑障礙賽一樣，需得要跨過重重的阻礙，才能跑得到最後的終點。不過遊戲規則雖然簡單，玩起來難度卻是不低，幾乎都是在重複嘗試錯誤之中來發掘真正的行進路線。想要完全制霸這部作品，當然還是只有老話一句，在分歧點多多存檔，遊戲中設計這麼多的存檔欄位，當然是有它的用意呀……(汗)。



微妙地調整命運的平衡點

那麼，該如何來調整命運的走高或走低呢？不知各位是否已經發現劇中的人物--母、姊、妹之間巧妙的關係安排了嗎？前面已經有說過，媽媽是天生的衰尾道人，妹妹則是福星高照……利用這層關係，玩家就可以自由地調整運勢的高低：跟媽媽多親近，運勢就會下降；多跟妹妹相好，運勢相對就會上升。那還有姊姊呢？哈哈，姊姊的作用則是維持運勢的穩定性，不想變動時選擇姊姊就對了，這樣大家就應該都清楚了吧。

當然這樣的遊戲方式也不是全然沒有缺點，雖然劇中的事件起伏相當的多樣化，但總覺得劇情本身缺乏一重心與主題，感覺上好像劇情在配合著遊戲。關於劇情的描述，在回憶時顯得相當的嚴肅；但一轉回到現在生活時，卻又充滿了漫畫不經的筆調，實在是不太協調。同樣以家族為主題的遊戲作品絕對不在少數(雖然個人也很哈這種味的)，但這部作品的關係安排與劇情描述實在也未免太不合理，因此勢必喪失了感情交代的真實性。












▲把屁股挪開！我快喘不過氣了啦>o<

總結、終於可以總結了～

在遊戲美術方面，新生的Smart公司表現可說是中規中矩，卻也似乎不如意料般的精彩。本作的原畫由有子瑤一小姐擔任，除了柔和的用色與精緻的畫面之外，角色的造型也算是討喜，但在某些細節裡可以看出，人物骨架描繪還是有些許的問題。

整體曲調明顯地偏向於活潑的一面，配樂採用時下標準的PCM音源，好處是不用太高檔的配備，也能享受到不錯的音樂品質。在本遊戲中也為所有的女性角色配上了語音，讓你在盡情操控眾人命運的同時，也能將情感融於劇情對話之中。

整體來看，這部作品雖然整體表現還算過得去，但與相似作品之間的競爭力卻是相當的有限，唯一可以憑藉的，就是比別人多那百分之一的些許新意而已。最後提醒大家的是，既然本遊戲是比較偏向輕鬆的取向，各位就別以太嚴肅的態度來看待它，從目的的角度來看，能讓大家忘情盡興的遊戲，就已經滿足一部好遊戲的最基本條件了。

▲鷹彌一家和樂融融，這真是太好了！


▲別光站著看，還不快幫我把釦子扣上


▲果然不幸的預言又成真了……







ジュエルスオーシャン

個性派的角色設定，嶄新的戰鬥系統，與不落俗套的遊戲劇本，巧妙地融合在這部作品當中。該公司作品雖然一向格局都不大，卻從沒有一部能達到如此的廣度與深度。

吟遊詩人　寇帝朱

Escu:de

●作業系統：J-Win98/Me/2000/XP
●價格：￥8900　●區別：18禁
●遊戲類型：AVG+SLG
●評價：♪♪♪♪

http://www.escude.co.jp/

東洋觀測站

ジュエルスオーシャン

解救持有魔石的少女吧！

自古以來，以繽紛炫麗的光輝迷惑著人們的寶石，持有者可能會獲得幸福、但也有可能會招致不幸。寶石能感應擁有者的思想，所以能幫助達成願望、或是召喚出災厄的惡魔。為了保護最為貴重的寶石，有一個專屬組織「カルテル」來擔負這樣的任務，但藉由該組織所屬的反叛者叢神八尋之手，這個世界的平衡開始逐漸的崩壞。他奪走了擁有稱霸世界資質的五顆寶石「KingStone」，運送這五顆寶石的直昇機飛在黑夜的都市上空，突然受到一頭黑龍的襲擊而墜毀，於是這五顆寶石便就此散落在這個都市各地。就在次日，平凡的中學少女花月洸撿到了一顆看起來裡面有著黑色彩虹的寶石，奇怪的是在她拿到這顆寶石之後，願望竟然都一一的實現了。原來，這顆就是失落之一的邱比特魔石，就在同一時刻，出現了兩個奇怪的男子。互相毀滅的兩位刺客、擁有改變世界命運的五位少女，這場激烈的寶石爭奪戰，就決定在你的手裡了……。









▲嗯～睡得好舒服喔！



▲玻璃中的倒影是……



▲哎呀呀～痛痛><

令人注目的戰鬥系統

成立於98年的Escu:de公司，多年來曾推出《Eye's》、《流聖天使》等知名作品，雖然成績一直都只是平平，卻也還能維持這個品牌不墜。這次所推出的《ジュエルスオーシャン》剛好是該公司問世的第十部紀念作品，在各大雜誌上的廣告可說打得相當的兇，也可看出該公司對這部新作可是信心滿滿。

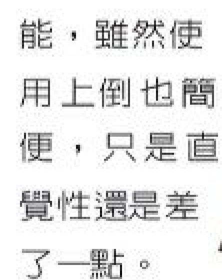
《ジュエルスオーシャン》其實就是「Jewel Ocean」，字面上的意義來看就是「寶石之海」的意思，讓人聯想起鳥瞰都市的夜景，其實就像是一大片的寶石之海(事實上，遊戲中也用這般手法來象徵)。這部作品也是該公司首度導入SLG戰鬥系統的作品，所以在系統架構上，採用了左右故事分歧的AVG部分、與充滿戰略要素的SLG兩個部份。在AVG的部份應該不用再多著墨，比較特別的是遊戲最初是以女主角花月洸的視點來進行，漸漸導出全篇的靈魂人物；至於受人矚目的SLG進行方式，則是以召喚出棲宿在寶石上的魔獸出來應戰，在雙方各3x3大小的九宮格上進行配置，視條件殲滅全數敵人、或是打倒對方的Jewel Master取得勝利。因為是九宮格的設計，所以有前、中、後配列的考量，同時因為寶石屬性相剋的概念，也帶來遊戲更深奧的樂趣。



簡明單純的遊戲流程

遊戲進行基本的流程，大致上就是AVG PART、戰鬥PART、提升等級、獲得新怪物等四個流程。比較需要注意的是這裡採用的是只有參加戰鬥的魔獸才能獲得成長的概念，而獲勝後的Level up Bouns可以自由分攤在攻擊力或是敏捷度等屬性上，而在一定的等級提升之後，就能夠得到新的技能。至於魔獸的入手方式，乃是在戰鬥勝利後可由敵人的魔獸中選取一隻，因為戰鬥採用自由對戰形式，因此若想積極地以收集魔獸為目的，可能要經歷一番努力，而手中持有的魔獸數目最大上限為20隻。

本作在乍看之下好像沒什麼遊戲性，但其實整個系統平衡調配得相當不錯，在重複征戰的過程中還不致讓人覺得無聊。遊戲的介面設計也與主題相呼應，以大量的寶石為設計基礎，不同顏色的寶石象徵著不同的功能，雖然使用上倒也簡便，只是直覺性還是差了一點。













▲啊～張大嘴巴給我吃下去！

毫不妥協的遊戲品質

華麗的特效在這部作品中可說是隨處可見，配上極為出色的美術表現，讓每一段遊戲過程都是令人神迷的聲光饗宴。負責本作人物設定與原畫的是光姬滿太郎先生，劇中角色人物或是衣著設定都充滿著他強烈的個人風格，同時也多虧了Escu:de公司引以自豪的美術小組，讓這部作品得以如此的出色。

音源部份採用PCM為主，遊戲中時間的壓迫感、與戰鬥中緊張氣氛等都表現得相當不錯。語音部份更可算是意外的驚喜，除了讓劇情演出更顯精采之外，也突顯了本作高超的完成度。本作初回限定版與普通版的價差為500日圓，但內容物價值相差絕不止這個價錢，初回版除了一張收錄OP、ED、插入歌的音樂CD之外，還包含了一條寶石吊鍊喔！

整體而言，《ジュエルスオーシャン》可算得上是一部值得讓你花時間探究的遊戲，它既有華麗的外衣，卻也有著更豐富的內涵。在動腦征戰之餘，特別是對那些畫面極度苛求的玩家，在本作裡應能獲得相當的滿足。



▲你敢不吃我煮的麵！



▲大地圖上的移動



▲在九宮格中去配置前後列的佈陣







吉祥寺エスカレションヤード



哇靠，這年頭還當真什麼題材都能做成遊戲，你能想像古惑仔在街頭厮殺，還能拿飛鏢射人的……就讓我們稱這種人為「鏢神」吧……(逃)～

吟遊詩人　寇帝朱

Hammerheads	●作業系統：J-Win98/Me/2000/XP	●遊戲類型：AVG
	●價格：￥8800　●區別：18禁	●評價：♪♪♪

http://www.hammerheads-soft.com/

以真實舞台為背景的事件解決AVG

故事主角北野香功，出生在東京都武藏野市的吉祥寺，自幼在此地生活長大，吉祥寺彷彿就像是他人生的第一個根據地。雖然表面上他只是一個繼承女用內衣店家業的平凡青年，但誰也不知道他在年輕時混幫派所練出的飛鏢絕技可比誰都厲害。而最近在吉祥寺的街道上，傳出了頻發的獵奇殺人事件，犯人以年輕的女性為下手對象，也就是傳說中的殺人鬼--「水曜之蛾」所為。原本功與這件事應該是扯不上關係的，但是某天功舊識的篠崎涼子突然過來請求他的保護，因為她已被水曜之蛾列名為追殺的對象。因為在從前，功總是成為當地不良的帶頭大哥，出身名門的涼子卻也偷偷地暗戀於他，在發生這樣的事件之後，功也決定用自己的力量來保護涼子。在這小小的吉祥寺，卻充斥著幫派抗爭、罪惡蔓延、暗躍的殺人鬼……功要如何能以手中的飛鏢，來保護他心愛的人與這塊他生長的土地呢？









▲場景的描繪猶如親臨般



▲吉祥寺的全部區域就幾乎都包含在這張地圖內了

做的是笨蛋，玩的是白痴？

在去年剛剛成立的新公司--鐵鎚頭(Hammerhead，俗稱的撞木鮫、雙髻鯊，當然也可當作笨蛋解釋……當然從該公司的網頁看來，指的是鯊魚沒錯)，推出了這部以東京吉祥寺實際街道為舞台的嶄新型態AVG《吉祥寺ESCALATION YARD》。其實聽完上面的遊戲簡介，你可能覺得這部遊戲還真是蠢得可以，又不是現代版的「小李飛刀」，這年頭還有人拿飛鏢來當作武器的。事實上你想得一點都沒有錯，這部作品不僅蠢、而且還蠢到了最高點，但你有沒想過為什麼像《追殺比爾》這麼蠢的電影也能造成話題？就是因為不同，才有介紹它的價值，你說對不？

這部作品雖然被包裝成AVG的型態，但事實上進行流程與傳統的AVG是有相當程度的差別的，遊戲中的劇情安排被設計成一個一個單獨Case的解決方式，每個Case包含搜查的AVG PART與戰鬥的STG PART等兩個部份，當然戰鬥勝利就能獲得該Case中女主角的芳心，反之失敗則女主角會淪入魔掌，直接導致GameOver。依此方式類推，所以這部作品的結局其實只有單線，而GameOver的機率可是非常高喔！



獨特多變的遊戲風格呈現

這部作品當然還有些其他的特色，像是在AVG部分的一對一詢問搜查，除了會話內容相當多變之外，對手的感情呈現更是相當的豐富，每位角色估計都有8~10種的表情變化。此外也導入了高臨場感的『顏視窗』系統，以往在傳統AVG裡是看不到主角表情的，但在此系統下可以更忠實地反映出主角的心理表現，也能讓玩者更加融入劇情之中。當然除了表情，在對話中角色姿勢也不再只是呆呆地站立在原地，而是加入了多達十種以上的姿勢變換、甚至衣裝的變化，配合上豐富的對話內容，帶來更豐富的臨場感。

戰鬥則是這部作品最具特色的地方，遊戲一開始會先有場訓練模式，讓玩家熟悉後再來選擇遊戲難易度。在戰鬥中敵人會不斷地快速移動，但通常會有某個部位是可以瞄準的弱點，玩家以滑鼠游標為準星，射出後還可以看到飛鏢的拋物線。雖然玩法簡單，但戰鬥中有時間的限制，再加上瞄準不易，有時還需預測慣性移動的軌跡，所以雖然看似愚蠢，要玩得好可是要多加練習的呢。













出國比賽？不必了吧……

在官方所公開的情報資訊中，並沒有宣布擔任本作原畫的是何許人也，但是坦白說這部作品的人物設定、原畫CG等其實都並不出色，事件圖形更是少得可憐。個人覺得美術上比較大的成就，反而是來自遊戲中背景的忠實描繪--舉凡吉祥寺商店街、LOFT購物中心、站前廣場、或是大家耳熟能詳的井之頭公園等等，都忠實地反映出吉祥寺的實際街景，對於喜歡到這些地方閒逛的玩家來說，玩起來一定很有特別的感覺。

配樂上支援標準的PCM音源，曲風配合主題呈現強烈的嘻哈風格，不習慣的人可能會覺得吵，不過那也不打緊，只要把音量調小一些就好了。語音部份則是限定於女性角色，算一算也不過是五位之多，表現算是平平，即使如此對於整體也沒有太多的加分。

以最終的表現來看，其實本詩人並不會大力向各位推薦這部作品，因為它雖然特別，但所帶來的新鮮感卻是有限，除非你真的是窮極無聊、單純想射飛鏢打發時間，那麼倒是可以進來試試身手；如果不想沒事找事做、或是自認為修養不太好的人，下一部遊戲應該會更適合你。











仙境同盟會

仙境同好的發言所



仙境物價大調查

在這次的版本中，物價的波動非常的大，像有些原本高價的物品卻在這波改版中被大量賤價拋售，而因應改版後的狀況，某些物品價錢也略微水長船高，央央商家可得多加留意。

卡片

靴類

名稱	價格
瑪勒盜蟲卡	60萬～80萬↓
木乃伊犬卡	80萬～90萬↓
轉轉蛋卡	30萬～35萬↓
黑狐卡	25萬～35萬↓
鬼女卡	25萬～30萬↓
月夜貓卡	3.5億～4億↑
虎王卡	1億～1.2億

鎧類

名稱	價格
蟲蛹卡	95萬～150萬↑
沙漠幼狼卡	15萬～25萬
大嘴鳥卡	20萬～45萬↓
野豬卡	15萬～25萬
馬克卡	60萬～90萬↑
異變魚卡	30萬～50萬↑
艾吉歐蜈蚣卡	19萬～40萬↑
闇神官卡	50萬～55萬
土人卡	330萬～380萬↑
巫婆卡	40萬～60萬
天使波利卡	1.5億～2.2億↑
幽靈波利卡	1億～1.2億↑
獸人酋長卡	2.5億～3億
帕沙納卡	400萬～500萬↓

帽子&頭盔類

名稱	價格
馬爾杜克卡	20萬～25萬↓
夢魘卡	20萬～40萬
基爾瑟卡	35萬～50萬
小惡魔卡	280萬～350萬↓
獸人英雄卡	2億～3億
蜂后卡	4億～6億

披肩類

名稱	價格
獸人腐屍卡	10萬～20萬
傀儡娃娃卡	15萬～22萬↓
蛇女伊絲卡	25萬～30萬
傘蜥卡	265萬～320萬↑
南瓜先生卡	20萬～40萬↑
幽靈劍士卡	130萬～150萬↓
白幽靈卡	88萬～100萬↓
小巴風特卡	50萬～60萬↓

配件類

名稱	價格
克瑞米卡	15萬～20萬↓
螳螂卡	70萬～80萬↓
傑洛米卡	80萬～140萬↑
貍貓卡	8萬～15萬
氣泡蟲卡	20萬～45萬↑
溜溜猴卡	72萬～90萬↑
邪骸海盜卡	50萬～60萬
姦卡卡	850萬～1150萬↑
黑蟻卡	50萬～75萬↑
劍魚卡	160萬～190萬↓
犬妖卡	13.5萬～15萬↓

武器

弓箭

名稱	價格
+8十字弓	200萬～290萬↓
+9吹普茲弓(4)	110萬～2150萬↓
亞伯雷弓(2)	80萬～105萬↓
角弓(2)	120萬～148萬↓
盜賊之弓	30萬～40萬

盾類

名稱	價格
盜蟲卵卡	65萬～80萬↑
蟻卵卡	20萬～37萬↑
突變蛙卡	30萬～50萬↑
大腳熊卡	25萬～45萬↓
獸人戰士卡	10萬～20萬
畢帝特飛龍卡	15萬～30萬↓
黃金蟲卡	3億～3.5億↓
卡利斯格卡	790萬～850萬↓
蟻后卡	2億～2.8億
草精	1600萬～2000萬↑

武器類

名稱	價格
白蟻卡	29萬～40萬↑
大嘴鳥蛋卡	100萬～125萬↓
曼陀羅魔花卡	80萬～100萬↓
茲諾克卡	9萬～10萬
紅蝙蝠卡	20萬～40萬↑
噬人花卡	70萬～80萬↑
螃蟹卡	10萬～20萬↓
刺蝟蟲卡	60萬～90萬↑
哥布靈卡	45萬～60萬↓
沙漠之狼卡	15萬～25萬
海葵卡	120萬～130萬↓
木乃伊卡	80萬～90萬
黑蛇卡	40萬～50萬

矛槍

名稱	價格
斧錘長矛	40萬～50萬
德瑞尹長戟(3)	500萬～580萬↓
死神之鐮	800萬～1000萬↑
風靈之矛	900萬～1000萬↑
剛尼爾長矛	1500萬～1800萬↑

拳刃

名稱	價格
+9拳刃(3)	300萬～450萬↓
+8卡塔勒拳刃(2)	530萬～600萬↓
秘刃 闇嘯(1)	20萬～30萬↑
火靈拳刃	135萬～150萬↓
水靈拳刃	700萬～860萬↓
風靈拳刃	120萬～200萬↓
刺藤拳刃	10萬～15萬
骸靈拳刃	20萬～50萬↑
刺殺拳刃	80萬～150萬↑
冰靈拳刃	200萬～300萬

武器類

名稱	價格
聖誕波利卡	180萬～250萬↓
邪骸獸人卡	80萬～115萬↑
邪骸礦工卡	75萬～100萬↓
邪骸戰士卡	100萬～130萬
畢帝特地龍	20萬～30萬
米洛斯卡	60萬～80萬↑
赤蒼蠅卡	198萬～220萬↓
邪骸士兵卡	150萬～170萬↓
巴風特卡	3億～3.8億↑
死靈卡	2.5億～2.8億↑
皮里恩卡	5億～5.5億
狄奧斯卡	250萬～280萬
卡浩卡	1500萬～1850萬↑
海神卡	1150萬～1500萬↑

拳套

名稱	價格
虎爪拳套(4)	500萬

鎚

名稱	價格
+10鏈鎚(3)	850萬
秘銀長鎚	150萬～200萬↓
黃金之鎚	120萬～160萬↓
+5高爾夫球桿	1200萬

單手劍

名稱	價格
+10圓柄馬刀	420萬～500萬
獸人之劍	20萬～35萬↓
火靈之劍	600萬～700萬↑
狂擊之劍	350萬～400萬↓
騎兵之劍(3)	130萬～168萬↓
水靈之刀	600萬～800萬↑

雙手劍

名稱	價格
雙手巨劍(2)	35萬～40萬↓
雙手重劍(2)	100萬～130萬↑
亞爾特劍(3)	140萬～180萬↓
+8亞爾特劍(3)	500萬～550萬
名刀 不知火	210萬～250萬↓
巨大雙手劍	200萬～250萬

頭飾

頭飾

名稱	價格
蘋果頭飾	30萬～45萬↑
花冠	100萬～130萬↑
花髮圈	50萬～75萬↑
亡者三角巾	2200萬～2500萬↓
圓帽(1)	100萬～150萬
頭箍(1)	100萬～120萬↑
髮箍	180萬～250萬
粉紗髮圈	80萬～100萬↑
葬禮帽	30萬～50萬
小丑帽	168萬～185萬↓
竹蜻蜓髮圈	10萬～35萬↑
海盜頭巾	110萬～150萬↓
貓耳髮圈	29萬～45萬
兔耳髮圈	85萬～100萬↑
天使髮圈	4200萬～4800萬↓
惡魔髮圈	850萬～950萬↓
學士帽	30萬～60萬↑
學生帽	3000萬～3300萬↓
耳機	80萬～100萬
耳罩	100萬～120萬
回憶帽	400萬～500萬↓
紳士帽	350萬～430萬↑
牛仔帽	350萬～450萬↓
后冠	1.8億～2.1億↑
皇冠(歐冠)	1.65億～2億↑
黃金冠冕	310萬～380萬↓
首領冠冕	3800萬～4500萬↑

防具

盾

名稱	價格
圓盾(1洞)	20萬～40萬↑
鐵盾(1洞)	50萬～80萬↑
鏡盾(1洞)	40萬～70萬↑
鋼盾(1洞)	30萬～50萬↑

披肩

名稱	價格
披肩(1)	135萬～160萬↑
抗魔斗篷	18萬～30萬
斗篷(1)	599萬～630萬↑
伯爵斗篷	45萬～75萬

書籍

名稱	價格
火靈之書	15萬～20萬
水靈之書	5萬～18萬↓
風靈之書	20萬～40萬
地靈之書	10萬～18萬↓
謊言記錄本	2200萬

杖

名稱	價格
言靈魔杖	10萬～20萬
巫杖　魂咬	38萬～60萬↓
骷髏魔杖	175萬～200萬↓
靈魂之杖	2000萬～2750萬

頭飾

名稱	價格
領導者頭箍	1.8億～2.5億↑
普隆德拉軍帽	850萬～1000萬
羽毛帽	480萬～600萬↑
魔法帽	100萬～140萬↓
海盜船長帽	1200萬～1500萬↑
黃金帽	400萬～600萬↑
山羊頭盔	1億～1.2億↑
殭屍帽	10萬～15萬
尖角髮圈	850萬～1000萬
骨製頭盔	950萬～1000萬↓
眼罩	450萬～550萬↑
妖精頭飾	340萬～400萬↓
望遠鏡	110萬～150萬↑
整人面具	150萬～200萬
劍士頭飾	10萬～15萬
舞會面具	45萬～60萬↓
鋼鐵面具	30萬～50萬
煙斗	800萬～950萬↓
花葉	120萬～140萬↓
草葉	95萬～110萬↓
金屬口罩	10萬～20萬
眼鏡頭飾	420萬～450萬↓
寶石頭盔(1)	130萬～180萬↓
眼鏡(1)	1.1億～1.5億↑
墨鏡(1)	1.5億～2億↑
妖道帽	15萬～20萬
天使頭盔	5000萬～5300萬↓

鎧

名稱	價格
鋼鐵鎖子甲(1)	125萬～130萬↓
西裝外套(1)	220萬～300萬↑
緊身便衣(1)	480萬～550萬
毛皮大衣	28萬～50萬↓
魔法外套	200萬～250萬↑
盜賊之衣(1)	580萬～650萬↓
鋼鐵鎧甲(1)	500萬～540萬

斧

名稱	價格
+10鋼斧	800萬～900萬
+8雙手斧(2)	480萬～600萬↓
血斧	4000萬～4500萬↑
智天使之斧	2500萬～3000萬↑

短劍

名稱	價格
+10雙刃短劍(3)	140萬
+10卡特短劍(4)	45萬～60萬↓
+10笨拙短劍(4)	80萬～100萬
+8長柄短劍(3)	420萬～450萬↓
魔短劍 闇噬	300萬～450萬↑
砂塵短劍	300萬～400萬
妖短劍 泣神怨	500～600萬↑
幸運短劍	700萬～800萬↑
月靈短劍	730萬～850萬↑
巨毒短劍	200萬

頭飾

名稱	價格
人面獅身帽	1300萬～1900萬↑
廚師帽	130萬～140萬↓
魔法師帽	200萬～220萬↓
魔術師帽	380萬～450萬↑
天線帽	600萬
愛心髮夾	320萬～350萬↓
上弦月髮夾	300萬～320萬
條紋髮帶	85萬～100萬
破產之哀	150萬～200萬↓
燈泡髮圈	130萬～150萬
波利帽	50萬～75萬↑
熊貓帽	100萬～140萬↓
狸貓帽	130萬～150萬↓
蘑菇帽	180萬～260萬
小惡魔帽	9000萬～1億↑
歌劇之魂假面	100萬～120萬
迷你眼鏡	220萬～250萬↓
紅暈	450萬～525萬↓
時尚太陽眼鏡	450萬～480萬↑
金屬頭盔(1)	500萬～600萬↑
丸子頭飾	3200萬～3500萬↓
出遊帽子	2400萬～2500萬↑

※物品繁多　，物價過低或是非熱門商品恕不列出。

本次參考伺服器為 Loki-1，
參考時間 4月10～12日。

靴

名稱	價格
長靴(1)	23萬～30萬
戰士長靴(1)	128萬～135萬↓
抗魔鞋	9萬～10萬↓
玻璃鞋	43萬～60萬↓

配件

名稱	價格
防禦手套(1)	650萬～700萬
髮夾(1)	26萬～38萬↑
敏捷別針	38萬～50萬↑
敏捷別針(1)	380萬～450萬↓
智力耳環	25萬～40萬↑
智力耳環(1)	1000萬
神射手套	200～250萬
防禦戒指	6500萬～8000萬↑
力量戒指(1)	4200萬～5500萬
幸運珠鍊(1)	95萬～120萬
體力項鍊(1)	480萬
潛能戒指	900萬

道具

道具

名稱	價格
幻想花	100萬～150萬
獸人英雄之證	95萬～109萬↑
獅鷲獸的指甲	170萬～200萬↑
虎掌	530萬～600萬↑
黃金	15萬～20萬
華麗金屬	8萬～15萬↓
枯樹枝	3.7萬～4萬↓
神之金屬	3.6萬～4萬↓
鋁	5.8萬～6.5萬↓
神秘箱子	34萬～38萬↑
神秘紫箱	188萬～220萬↑
老舊收集冊	350萬～450萬↑

插卡&製作屬性

裝備

名稱	價格
投擲的髮夾(劍魚卡)	200萬～230萬↓
月光的髮夾(褻卡卡)	1000萬～1200萬↑
+9兩倍危急卡塔勒	2500萬
+9三倍危急拳刃	650萬～750萬↓
+9三倍危急十字弓	720萬～850萬↓
+8三倍危急亞爾特	650萬～700萬↓
二級強悍屬性十字巨劍	300萬～350萬↓
二級強悍屬性雙手斧	260萬～310萬
二級強悍屬性騎士長矛	250萬～260萬↓
二級強悍屬性水紋之劍	300萬～330萬↓
+8屬性亞爾特劍	90萬～100萬↓
屬性大馬士革短劍	120萬～150萬↓
屬性水紋之劍	150萬～165萬↓
屬性十字巨劍	120萬～150萬↓
屬性騎士長矛	120萬～140萬↓
屬性尖刃鐵鎚	160萬～180萬↓
屬性雙手斧	130萬～150萬

仙境 超級初心者 養成類型大公開

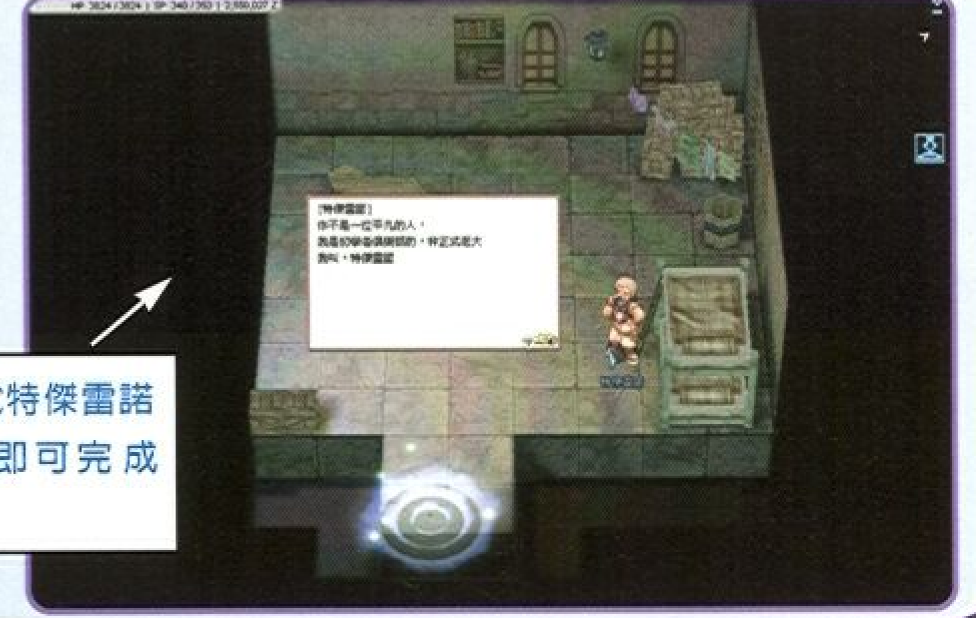


仙境傳說Ep6.0《櫻之花嫁》終於改版完成囉！除了結婚系統是一大賣點之外，最重要的新職業－超級初心者也是眾所矚目的焦點。除了可愛到爆的特殊造型之外，他可是擁有許多令其他職業玩家心動的特殊功能設定與技能哦！

超級初心者轉職任務詳解

首先，初心者必須練到Job LV10、Base LV 45以上，然後帶著黏稠液體30個、枯木汁30個前往艾爾帕蘭城左下角7點鐘方向的水車小屋(靠近運河邊)，進屋後與NPC特傑雷諾對話即可完成轉職，並獲得一條「三角褲」。

超級初心者轉職的地點



與NPC特傑雷諾對話即可完成轉職

超級初心者裝備注意事項



我們都是可愛的超級初心者

由於超級初心者的許多特性與初心者相仿，因此在裝備上也有不少限制。以下的表格是超級初心者可以使用的防具與武器，從表格中不難發現，超級初心者可使用的防具與武器都相當有限，尤其是最重要的武器僅能使用單手系列的武器，且其他一轉職業所使用的弓箭、雙手劍與槍類，以及二轉職業使用的拳刃、書籍、拳套、鞭及樂器皆無法使用，這也影響了超級初心者在修練技能時的一些限制。

超級初心者可裝備一覽表

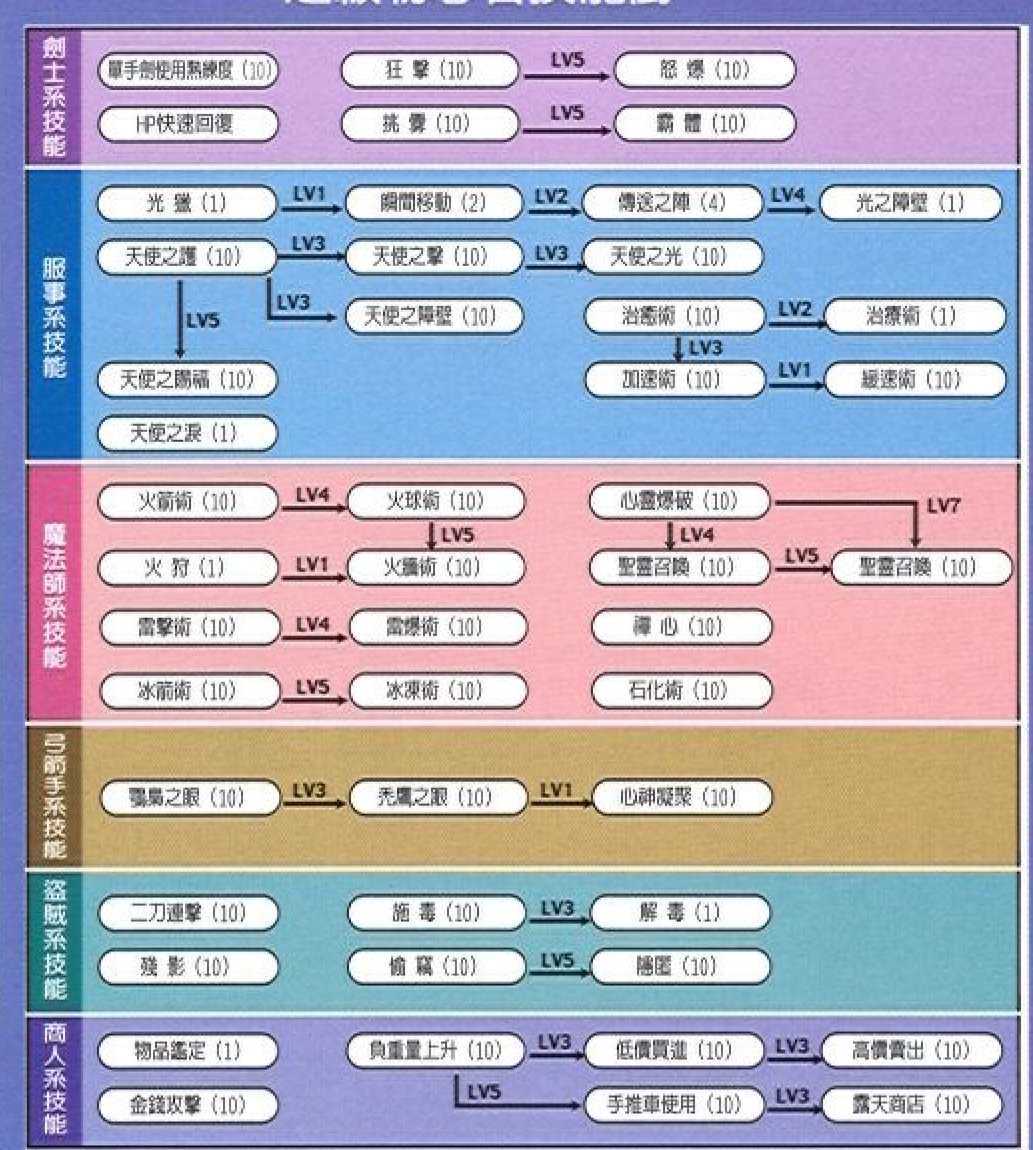
防具	頭上	紫蝶髮帶、方頭巾、漁夫帽、花朵頭飾、貓耳髮圈、花髮圈、兔耳髮圈、聖誕帽、獸角頭飾、向日葵頭飾、婚禮頭紗、蛋殼帽、僵屍帽、羼角頭飾、頭巾、光環、糞便帽、草帽、戲劇頭盔、火線頭飾、印地安髮箍、星星髮夾、停止標誌頭飾、葬禮帽、耳罩、天線頭飾、竹蜻蜓髮圈、髮箍、卡普拉髮圈、蛋糕帽、蠟燭頭飾、水果皮帽、藍白蛋殼帽、愛心髮夾、妖道帽、上弦月髮夾、條紋髮帶、神秘水果皮帽、藍色髮帶
防具	頭中	太陽眼鏡、眼鏡、獨眼龍眼罩、泳鏡、高級太陽眼鏡、旋轉眼鏡、單眼眼鏡、大眼睛眼鏡、笑臉面具、紅暈
防具	頭下	口罩、白鬍鬚、小丑鼻子、侍衛口罩
防具	鎧	棉襯衫、皮製外套、冒險衣、三角褲、初心者胸鎧
防具	盾	鐵盾
防具	披肩	連帽披肩
防具	靴	輕便鞋、腳鍊、史雷普尼爾靴
防具	裝飾品	髮夾、骷髏戒指、金戒指、銀戒指、花戒指、鑽石戒指、初心者手鐲、雷神腰帶、女神頸鍊

武器	短劍	短劍、卡特短劍、笨拙短劍、德克短劍、大駒短劍、雙刃短劍
武器	單手劍	長劍、圓月刀、厚刃劍、刺擊長劍、彎刀、獸人刀、神器 三十二朔月
武器	單手斧	斧、獸人斧
武器	錘	木錘、鐵錘、恩麥斯鐵錘
武器	杖	手杖、橡木魔杖

超級初心者技能與特殊能力



超級初心者雖然比不上二轉職業來得強，不過其優勢是可以習得一般一轉職業的大部分技能，Job LV可達70級(也就是技能點數共有69點可分配)，因此在活用各系技能方面有很大的幫助。只不過由於超級初心者無法裝備雙手劍以及弓箭，因此對於劍士技能中的「雙手劍使用熟練度」與弓箭手系的全數技能可選擇放棄不修練。以下為超級初心者的技能樹圖。



從以上技能樹可以看出，超級初心者可活用的技能相當多，搭配出來的類型也相當多變化。不過要討論這些普通的一轉技能的活用方式之前，先來談談超級初心者所擁有天使庇護的四項特殊隱藏能力，這可是只有超級初心者才能獨享的特權哦！

超級初心者升級時頭頂上出現的天使特別不一樣

能力一：天使庇護的五項效果

不知道玩家有沒有注意到，當超級初心者Base LV升級時，頭頂上出現的天使特別不一樣，其實此時超級初心者是受到天使所庇祐的，在此瞬間祂賦予超級初心者霸邪之陣、聖母頌歌、幸運頌歌、犧牲祈福及神威祈福等五項服事專屬的能力，只不過這五項能力的等級都只有LV1，因此消失得也非常快。

能力二：金剛不壞效果

當超級初心者經驗值達99%以上時，若HP剩下0時，會有一定機率出現天使將你復活，並且將你的HP值補至全滿！不僅如此，此時超級初心者還可擁有武僧才有的「金剛不壞」技能。不過由於並非每次都可成功出現天使，因此出現的機率並未確定。



我又升級囉！

能力三：快速回復SP效果

在新版本中多了一項「搖頭」指令(/doridori)，只要超級初心者坐下後輸入/doridori，除了人物會左右搖一下頭之外，SP的回復速度也會達2倍喔！不過因為搖頭的動作非常短暫，因此必須一直搖頭才能持續地恢復。



只要不停搖頭便可快速恢復SP

能力四：爆氣效果

此項效果可就超特別了！當超級初心者經驗值在10%、20%…等10倍整數時，在公開頻道上依序輸入以下文字（必須一字不差喔！）：

「天使~（空格）您有聽到我的聲音嗎?（空格）^^;」

「我是超級初心者（空格）（超級初心者的名字）唷~」

「幫幫我吧~」

「（隨便鍵入一句話）」

此時超級初心者便可擁有武僧的爆氣效果，不過一定要注意各種限定的因素，包括經驗值與輸入的文字是否正確，否則可會被旁人當作是洗頻狂或是瘋子喔！



當你看到超級初心者在自言自語時可先別笑她哦！

除了以上四種獨特的能力之外，超級初心者還擁有一次免死的機會，不過只要升級或是已經死過一次，免死一次的能力就會消失。另外，伴隨著結婚系統的開放，超級初心者新娘在發動「只為你犧牲」技能時，會有一定機率將自身的所有素質能力全部減1，然後加到新郎身上。另外，超級初心者新娘使用治癒術幫助新郎回復HP時，可有兩倍的回復效果。以上這些特殊能力都是一般職業所沒有的，光是以上這些特殊能力就非常值得玩家嘗試看看了。

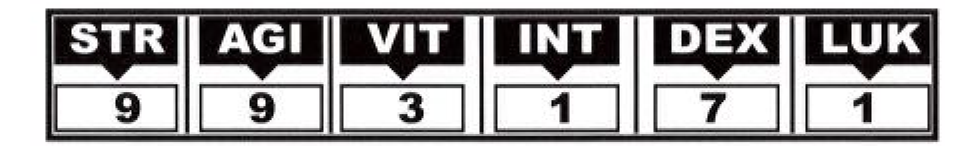
超級初心者各種類型養成

超級初心者可學習的技能相當多，若單純地以原技能使用系別來區分，分別為劍士系、魔法師系、盜賊系、服事系、弓箭手系（不適合修練）以及商人系，不過在實用性方面來看，則可分為物攻型、魔法劍士型、魔法型以及商人型。

物攻型超級初心者

素質配點方式

所謂的物攻型超級初心者是指以物理攻擊為主要修練方向，此類型捨棄了使用魔法的相關技能，改以最直接的物理攻擊與防禦來替代。在素質配點方面，初期配點方式如下表：



STR	AGI	VIT	INT	DEX	LUK
9	9	3	1	7	1

往後在加點時，以STR與AGI為首要加點目標，其次的加點對象為DEX值，可防止在攻擊時有Miss的情況發生，最後再分配少許點數至INT值讓超級初心者在使用主動技能時有足夠的SP。

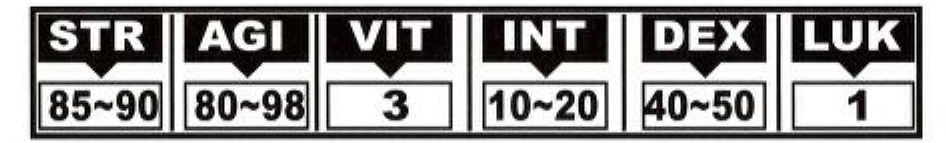
技能配點方式

由於此類型超級初心者主要是以物理攻擊為主，因此在選擇修練\的技能選擇上也以被動技與加強物攻技為主，其中著重在劍士系與盜賊系的技能之上。下表是物攻型超級初心者基本加點方式。

劍士系技能	單手劍使用熟練度（LV10） HP快速回復（LV10） 狂擊（LV5）、怒爆（LV5）
盜賊系技能	二刀連擊（LV10） 殘影（LV10）
自由分配點數：19點	

小巴卡插在披肩上可使物攻型超級初心者的AGI＋3、必殺攻擊＋1

雖然在普通的物攻型職業中VIT值是蠻重要的一環，不過初心者的HP值與SP值都比較低，VIT值並不會使人物的防禦能力增加太多，不如將點數分配到提高閃避率的AGI值，或是乾脆提高一些INT值使用治癒術來恢復HP。下表是物攻型超級初心者在Base LV 99時的建議配點方式：



STR	AGI	VIT	INT	DEX	LUK
85~90	80~98	3	10~20	40~50	1



颶風雙刃短劍可增強攻擊力

由於超級初心者可使用的劍系列之中，攻擊力最強的是「神器 三十二朔月」，此把是所有職業皆可使用的雙手刀，不過這把傳說中的超級神器入手方法可是難如登天，因此並非一般超級初心者適用的。而排行第二的「獸人刀」也不易取得，因此只能使用攻擊力排行第三的「彎刀」，不過就攻擊力來說，彎刀的攻擊力僅有85，比不上短劍類中的雙刃短劍（攻擊力87），因此短劍類中的雙刃短劍是物攻型超級初心者武器的最佳選擇。

不過為什麼還是要選擇將「單手劍使用熟練度」技能修練至全滿呢？這是因為單手劍使用熟練度技能同樣能增加短劍的傷害力(「單手劍使用熟練度」LV10時，ATK+40)，除此之外，由於短劍對於中型怪僅有75%的殺傷力，大型怪更僅有50%的殺傷力而已，因此玩家還是必須隨身攜帶一把對於中型怪有100%殺傷力的單手劍，不然就得使用插卡的方式來彌補，故「單手劍使用熟練度」技能對於物攻型超級初心者是有絕對必要性的。

既然選擇了短劍類中的雙刃短劍，那麼盜賊系技能中的「二刀連擊」是絕對有其必要性的，不但加快攻擊速度，也可提高攻擊力。另外盜賊系技能中的「殘影」配合上素質配點著重AGI值，可增加迴避率以提高防禦能力。還有一項可自動回復HP的劍士系技能「HP快速回復」，也是對於物攻型超級初心者非常重要的一項技能。



使用「狂擊」技能的超級初心者

以上幾種技能都是不須要耗費SP值的被動技能，是物攻型超級初心者最基本的幾項技能，而在主動攻擊技能方面，以劍士系中的「狂擊」與「怒爆」最為重要，除了基本各練至LV5之後，玩家可依照自己的需要決定是否往上將技能修練滿。不過究竟要選擇加強單體攻擊力高的「狂擊」，還是多體攻擊力稍弱的「怒爆」技能來得好呢？以我認為，由於超級初心者的防禦力無法跟劍士相提並論，使用多體攻擊的「怒爆」固然可一次多攻擊幾隻怪物，不過相對地也容易引起怪物圍剿，對於防禦力較差的超級初心者來說並不十分有利，更何況「怒爆」技能還會消耗掉施展者的HP值，對於原本HP就不高的超級初心者更有雪上加霜之虞。所以若要將剩餘點數增加在此兩項技能時，建議可先以「狂擊」技能為優先考慮。



使用「怒爆」技能的超級初心者

使用「怒爆」技能時會使HP值稍微下降

至於剩下來的19點要怎麼分配呢？根據玩家的練功習慣可歸納成以下幾個配點方案。

剩餘自由點數分配法(19點)

類型	爆擊型	速攻型	撿寶型
劍士系技能	狂擊(LV10) 怒爆(LV10) 挑釁(LV5) 霸體(LV4)	—	—
服事技能	—	治癒術(LV5) 加速術(LV10)	—
魔法師技能	—	禪心(LV4)	—
盜賊技能	—	—	—
商人技能	—	負重量上升(LV10) 手推車使用(LV1)	—
剩餘點數	0	0	8

類型一：爆擊型

說明：此類型完全專注在劍士系方面的技能，以高攻擊力的練功方式為主要修練重點，適合喜歡勇往直前類型的玩家。這種類型的超級初心者較接近一轉的STR劍士，不過其優點是一方面加上了盜賊技能中的二刀連擊可提高攻擊力，另一方面又使用殘影技能來提高迴避率，更可加強物理攻擊的功力。在素質配點方面著重在STR值，其次為AGI值，INT值可加至10左右即可。

缺點：由於回血僅能依靠HP快速回復技能，因此必須多帶一些紅水。


爆擊物攻型的超級初心者的全身裝備

建議裝備：

頭飾	兔耳髮圈
	草帽
鎧甲	冒險衣(1洞)
	初心者胸鎧(1洞)
盾	鐵盾(1洞)
披肩	連帽披肩(1洞)
靴	輕便鞋(1洞)
	腳鍊
	史雷普尼爾靴
配件	髮夾(1洞)
	初心者手鐲(1洞)
武器	雙刃短劍(3洞)
	彎刀(3洞)

適用卡片：

頭飾	小惡魔卡(STR+1、防止黑暗)
	夢魘卡片(AGI+1、防止黑暗)
鎧甲	盜蟲卡(AGI+1)
	蛋殼小雞卡(VIT+1、MHP+100)
	力量小雞卡(STR+1、ATK+10)
	大嘴鳥卡(MHP+10%)
	蟲蛹卡(MHP+700)
盾	盜蟲卵卡(MHP+400)
	蟻卵卡(MHP+5%)
	蝸牛卡(DEF+2)
披肩	小巴風特卡(AGI+3、CRI+1%)
	白幽靈卡(迴避率+20、念屬性攻擊+50%)
靴	黑狐卡(MHP+10%、AGI+1)
	蒼蠅卡(AGI+1、FLEE+2)
	木乃伊犬卡(NHP與MSP各+8%)
	瑪勒盜蟲卡(AGI+2)
	腐屍卡(HP恢復速度+20%)
配件	摩卡卡(HP恢復速度+10%)
	螳螂卡(STR+3)
	庫克雷卡(AGI+2)
	溜溜猴卡(完全迴避+5、AGI+1)
武器	針對各種屬性傷害+20%之卡片
	白蟻卡(ATK+20)

類型二：速攻型

說明：此類型超級初心者捨棄了高攻擊力的劍士系技能，藉由服事系的「加速術」增加攻擊速度的方式來攻擊，較接近一轉中的AGI劍士。此類型的優點除了可藉「加速術」與「二刀連擊」來提高攻擊速度以外，由於還擁有服事系技能中的「治癒術」與魔法師系技能中的「禪心」技能，HP與SP的回復速度可加倍許多。在素質配點方面著重在AGI值，其次為STR值，INT值加至20左右即可。

缺點：攻擊力稍弱，在遇到強悍的對手時必須小心應付才行。



建議裝備：

頭飾	兔耳髮圈
	草帽
鎧甲	冒險衣(1洞)
	初心者胸鎧(1洞)
盾	鐵盾(1洞)
披肩	連帽披肩(1洞)
靴	輕便鞋(1洞)
配件	髮夾(1洞)
	初心者手鐲(1洞)
武器	雙刃短劍(3洞)

適用卡片：

頭飾	夢魘卡片(AGI+1、防止黑暗)
	長老樹精卡(INT+2)
	樹精卡(MSP+80)
	法老王卡(使用技能SP消耗量－30%)
鎧甲	盜蟲卡(AGI+1)
	沙漠幼狼卡(INT+1)
	羅達蛙卡(MHP+400、MSP+50)
盾	盜蟲卵卡(MHP+400)
	蟻卵卡(MHP+5%)
	蝸牛卡(DEF+2)
披肩	小巴風特卡(AGI+3、CRI+1%)
	白幽靈卡(迴避率+20、念屬性攻擊+50%)
靴	木乃伊犬卡(NHP與MSP各+8%)
	傑洛米卡(DEX+3)
	鬼女卡(MSP+15%、SP恢復+3%)
	轉轉蛋卡(SP恢復+15%)
配件	庫克雷卡(AGI+2)
	溜溜猴卡(完全迴避+5、AGI+1)
武器	針對各種屬性傷害+20%之卡片
	白蟻卡(ATK+20)

類型三：撿寶型

說明：此類型的超級初心者練功重點並不在於打怪升級，而是利用超級初心者可拖專用小車的優勢在世界各地撿寶賺錢。由於修練「負重量上升」技能又可拖小車的關係，其物品的負重能力相當高，除了方便收集寶物之外，也可攜帶更多的紅水以補充體力。由於此類型技能點數分配後仍有8點剩餘點數，玩家可依照自己的需要加在「治癒術」與「加速術」，或是乾脆增加開商店技能。在素質配點方面著重在AGI值，其次為STR值，VIT值也必須稍微再提高一些，INT值加至15左右即可。

缺點：無特殊攻擊能力，且攻擊速度不快，若拖小車之後移動速度會更慢。



▲盜賊系技能中的「二刀連擊」可讓攻擊速度更快

建議裝備：

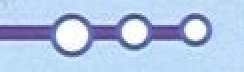
頭飾	兔耳髮圈
	草帽
鎧甲	冒險衣(1洞)
	初心者胸鎧(1洞)
盾	鐵盾(1洞)
披肩	連帽披肩(1洞)
靴	輕便鞋(1洞)
	腳鍊
	史雷普尼爾靴
配件	髮夾(1洞)
	初心者手鐲(1洞)
武器	雙刃短劍(3洞)
	彎刀(3洞)

適用卡片：

頭飾	小惡魔卡(STR+1、防止黑暗)
	夢魘卡片(AGI+1、防止黑暗)
鎧甲	盜蟲卡(AGI+1)
	蛋殼小雞卡(VIT+1、MHP+100)
	力量小雞卡(STR+1、ATK+10)
	大嘴鳥卡(MHP+10%)
	蟲蛹卡(MHP+700)
盾	盜蟲卵卡(MHP+400)
	蟻卵卡(MHP+5%)
	蝸牛卡(DEF+2)
披肩	小巴風特卡(AGI+3、CRI+1%)
	白幽靈卡(迴避率+20、念屬性攻擊+50%)
靴	黑狐卡(MHP+12%、AGI+1)
	蒼蠅卡(AGI+1、FLEE+2)
	瑪勒盜蟲卡(AGI+2)
	腐屍卡(HP恢復速度+20%)
配件	摩卡卡(HP恢復速度+10%)
	螳螂卡(STR+3)
	庫克雷卡(AGI+2)
	溜溜猴卡(完全迴避+5、AGI+1)
武器	針對各種屬性傷害+20%之卡片
	白蟻卡(ATK+20)

魔法劍士型超級初心者

素質配點方式



所謂的魔法劍士型超級初心者是指物理攻擊與魔法攻擊並重的類型，而魔法技能的種類選擇最好只選擇其中一種屬性加強修練，否則會因為技能修練過於分散而使魔法攻擊能力減弱。此類型超級初心者的優點是當玩家遭遇某些特定屬性的怪物時，可輕鬆地利用屬性相剋的方式輕鬆取得勝利，在物理攻擊上也有不錯的表現。在素質配點方面，初期配點方式如下表：



STR	AGI	VIT	INT	DEX	LUK
5	9	3	5	7	1

往後在加點時，以AGI、INT值為主要加強重點，其次為STR值，可加強物理攻擊能力，DEX值則必須看有沒有常發生Miss的狀況或是魔法詠唱時間太久的情況時增加。下表是魔法劍士型超級初心者在Base LV 99時的建議配點方式：

STR	AGI	VIT	INT	DEX	LUK
40~60	70~85	3	60~80	40~50	1

技能配點方式

此類型超級初心者是採取物理攻擊與魔法攻擊並重的方式，因此在技能點數的分配上會顯得有些不足，不過比起純物理攻擊的類型來說，當玩家遇到念屬性的怪物如白幽靈等怪物時，不用擔心有完全摸不到的情況發生，另外也可利用屬性相剋的方式達成事半功倍的效果。下表是魔法劍士型超級初心者基本加點方式。

劍士系技能	單手劍使用熟練度(LV10) HP快速回復(LV10) 狂擊(LV5)、怒爆(LV5)
服事系技能	治癒術(LV5)
魔法師系技能	禪心(LV10) 心靈爆破(LV10) 聖靈召喚(LV5)
自由分配點數：19點	

雖然服事系與魔法師系職業所使用的武器以錘杖類為主，這兩類武器對於魔法能力也多半都附加有一些能力，不過這兩類的武器對於物理攻擊來說卻相當不利，與其如此，不妨放棄這兩類武器，仍舊以物攻能力較強的雙刃短劍與彎刀為主，特殊能力的部份可以用插卡的方式來彌補。

對於魔法劍士型初心者來說，「HP快速回復」技能與可讓SP快速回復的「禪心」技能是最基本且最重要的，並且增加服事系技能中的「治癒術」來協助恢復體力，由於此類型的HP值並不高，因此「治癒術」僅需修練至LV5就足夠了。雖然超級初心者有專屬的「搖頭特技」可增快SP的回復速度，不過因為只有搖頭的那一瞬間才有效，因此想要不斷地回復SP必須不停搖頭才行，與其如此，不如乾脆增加「禪心」技能來加快SP回復速度。而「心靈爆破」與「聖靈召喚」兩項魔法師技能可對於各種屬性的怪物造成傷害，因此也建議修練此兩項技能。至於其他魔法的部份剩下來的點技能則可分為以下幾種類型來討論：

剩餘自由點數分配法(19點)

類型	爆擊型	魔攻型	魔防型
劍士系技能	狂擊(LV5)	—	—
服事技能	—	—	天使之護(LV5) 天使之賜福(LV5) 天使之障壁(LV5)
魔法師技能	—	各屬性基礎魔法擇一(LV4) 各屬性進階魔法(LV10)	—
盜賊技能	殘影(LV10)	—	—
商人技能	—	—	—
剩餘點數	4	5	4


魔法劍士型超級初心者可利用治癒術恢復體力



類型一：物攻型

說明：此類型與物攻型超級初心者較為接近，不過不同的是可使用念屬性攻擊魔法，因此比起純物理攻擊的超級初心者來說擁有更廣的攻擊目標。最後剩餘的4點點數可看個人需要加強「怒爆」技能或是「二刀連擊」技能。在素質加點方面著重在加強STR值與AGI值之上，其次才是INT值。

缺點：由於不像純物攻型的超級初心者有LV10的二刀連擊技能協助，攻擊能力上會稍微弱些。


闇神官卡片除了將鎧甲轉為不死之外，可使INT上升1並增加防禦力

建議裝備：

頭飾	兔耳髮圈 草帽
鎧甲	冒險衣(1洞) 初心者胸鎧(1洞)
盾	鐵盾(1洞)
披肩	連帽披肩(1洞)
靴	輕便鞋(1洞) 腳鍊 史雷普尼爾靴
配件	髮夾(1洞) 初心者手鐲(1洞)
武器	雙刃短劍(3洞) 彎刀(3洞)

適用卡片：

頭飾	小惡魔卡(STR+1、防止黑暗) 夢魘卡片(AGI+1、防止黑暗)
鎧甲	盜蟲卡(AGI+1) 力量小雞卡(STR+1、ATK+10) 大嘴鳥卡(MHP+10%) 蟲蛹卡(MHP+700)
盾	盜蟲卵卡(MHP+400) 蟻卵卡(MHP+5%) 蝸牛卡(DEF+2)
披肩	小巴風特卡(AGI+3、CRI+1%) 白幽靈卡(迴避率+20、念屬性攻擊+50%)
靴	黑狐卡(MHP+12%、AGI+1) 木乃伊犬卡(NHP與MSP各+8%) 瑪勒盜蟲卡(AGI+2) 腐屍卡(HP恢復速度+20%)
配件	摩卡卡(HP恢復速度+10%) 螳螂卡(STR+3) 庫克雷卡(AGI+2)
武器	針對各種屬性傷害+20%之卡片 白蟻卡(ATK+20)

類型二：魔攻型

說明：此類型的魔法劍士是指較偏重魔法攻擊的技能配點方式，除了物理攻擊之外，還有念屬性攻擊以及其他另一種屬性的攻擊魔法，可對付的屬性種類怪物更多了。其他剩餘的5點技能可選擇加在盜賊系的「殘影」技能之上，可提高迴避率讓玩家在詠唱魔法時不至於被怪物打中。在素質配點方面以INT值為優先考量，其次為AGI值，而由於此類型超級初心者以魔法攻擊居多，因此DEX也不可太低以免造成詠唱時間過長。

缺點：無特殊的物理攻擊技能協助，且點數分配較分散，使得可修練的屬性魔法也只能選擇一種。



木乃伊犬可同時增加HP與SP最大值，對於魔法劍士型超級初心者的幫助很大

建議裝備：

頭飾	兔耳髮圈
草帽	
鎧甲	冒險衣(1洞)
初心者胸鎧(1洞)	
盾	鐵盾(1洞)
披肩	連帽披肩(1洞)
靴	輕便鞋(1洞)
腳鍊、史雷普尼爾靴	
配件	髮夾(1洞)
初心者手鐲(1洞)	
武器	雙刃短劍(3洞)

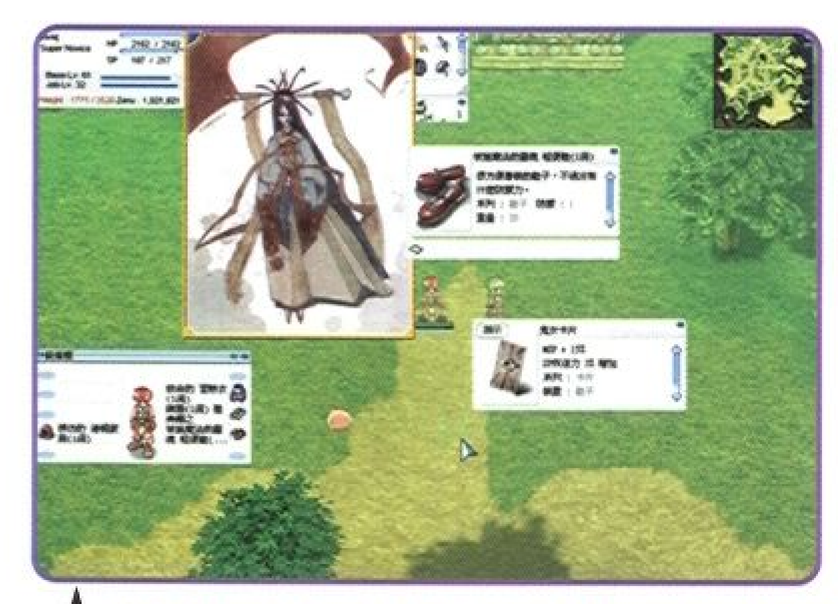
適用卡片：

頭飾	小惡魔卡(STR+1、防止黑暗)
夢魘卡片(AGI+1、防止黑暗)	
長老樹精卡(INT+2) 樹精卡(MSP+80)	
法老王卡(使用技能SP消耗量－30%)	
鎧甲	盜蟲卡(AGI+1)
沙漠幼狼卡(INT+1)	
羅達蛙卡(MHP+400、MSP+50)	
大嘴鳥卡(MHP+10%)	
盾	盜蟲卵卡(MHP+400)
蟻卵卡(MHP+5%) 蝸牛卡(DEF+2)	
披肩	小巴風特卡(AGI+3、CRI+1%)
白幽靈卡(迴避率+20、念屬性攻擊+50%)	
靴	木乃伊犬卡(NHP與MSP各+8%)
瑪勒盜蟲卡(AGI+2)	
鬼女卡(MSP+15%、SP恢復+3%)	
轉轉蛋卡(SP恢復+15%)	
腐屍卡(HP恢復速度+20%)	
配件	庫克雷卡(AGI+2)
溜溜猴卡(完全迴避+5、AGI+1)	
摩卡卡(HP恢復速度+10%)	
劍魚卡(詠唱不會被中斷)	
武器	浮勒盜蟲卡(AGI+1、FLEE+1)
綠棉蟲卡(VIT+1、MHP+100)	

類型三：魔防型

說明：此類型超級初心者也是著重在魔法的運用，不過比起魔攻型來說，較著重在使用魔法防禦方面，在隊伍與公會之中是屬於輔助型的角色，在單獨行動時則屬於較保守的練功方式。剩下來的4點技能則可加強「治癒術」或是「加速術」。

缺點：單獨打怪練功時由於物攻和魔攻的能力都不高，遇到強怪時會顯得較吃力。



鬼女鞋可加大SP最大值，並可增快SP的回復速度

建議裝備：

頭飾	兔耳髮圈
草帽	
鎧甲	冒險衣(1洞)
初心者胸鎧(1洞)	
盾	鐵盾(1洞)
披肩	連帽披肩(1洞)
靴	輕便鞋(1洞)
腳鍊、史雷普尼爾靴	
配件	髮夾(1洞)
初心者手鐲(1洞)	
武器	雙刃短劍(3洞)

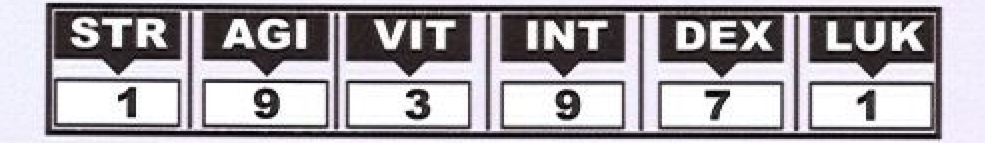
適用卡片：

頭飾	老樹精卡(INT+2)
樹精卡(MSP+80)	
法老王卡(使用技能SP消耗量－30%)	
鎧甲	沙漠幼狼卡(INT+1)
羅達蛙卡(MHP+400、MSP+50)	
盾	盜蟲卵卡(MHP+400)
蝸牛卡(DEF+2)	
披肩	小巴風特卡(AGI+3CRI+1%)
白幽靈卡(迴避率+20、念屬性攻擊+50%)	
靴	木乃伊犬卡(NHP與MSP各+8%)
瑪勒盜蟲卡(AGI+2)	
鬼女卡(MSP+15%、SP恢復+3%)	
轉轉蛋卡(SP恢復+15%)	
配件	庫克雷卡(AGI+2)
溜溜猴卡(完全迴避+5、AGI+1)	
武器	浮勒盜蟲卡(AGI+1、FLEE+1)
綠棉蟲卡(VIT+1、MHP+100)	

魔法型超級初心者

素質配點方式

與物攻型超級初心者相較可以說是完全相反的，魔法型超級初心者是完全運用魔法來攻擊與防禦的練功類型。在素質配點方面，初期配點方式如下表：



STR	AGI	VIT	INT	DEX	LUK
1	9	3	9	7	1



魔法型超級初心者在LV48級時的配點

其後加點時，以INT值為主要加點方向，其次為提高閃避率的AGI值與縮短詠唱時間的DEX值，至於與物理攻擊比較有關的STR值則可完全不需加點。下表是魔法型超級初心者在Base LV 99時的建議配點方式：

STR	AGI	VIT	INT	DEX	LUK
1	80~98	3	90~99	60~70	1

技能配點方式

雖然此類的修練重點在魔法攻擊的技能上，不過由於劍士系技能中的「HP快速回復」技能對於體力回復相當有幫助，雖然也可加重服事系技能中的「治癒術」，不過一方面「HP快速回復」技能不須耗費SP，另一方面是這類型超級初心者體力值不會很高，只要利用HP快速回復技能即可。此外，盜賊系中的「殘影」技能也可幫助魔法詠唱時免於被怪物打斷，因此這兩項技能也是魔法型超級初心者所必備的。下表是魔法型超級初心者基本加點方式。

劍士系技能	HP快速回復(LV10)
服事系技能	治癒術(LV3)
魔法師系技能	禪心(LV10)
盜賊系技能	殘影(LV10)
自由分配點數：36點	

剩餘自由點數分配法(36點)

類型	火念型	冰雷型	全修型
魔法師技能	火箭術(LV5) 火球術(LV10) 火狩(LV1) 火牆術(LV5) 心靈爆破(LV10) 聖靈召喚(LV5)	冰箭術(LV5) 冰凍術(LV10) 雷擊術(LV4) 雷爆術(LV10)	火箭術(LV10) 冰箭術(LV10) 雷擊術(LV10)
剩餘點數	1	7	6

魔法型共通建議裝備：	
頭飾	兔耳髮圈 草帽
鎧甲	冒險衣(1洞) 初心者胸鎧(1洞)
盾	鐵盾(1洞)
披肩	連帽披肩(1洞)
靴	輕便鞋(1洞)
配件	髮夾(1洞) 初心者手鐲(1洞)
武器	雙刃短劍(3洞)

魔法型共通適用卡片：	
頭飾	夢魘卡片(AGI+1、防止黑暗) 長老樹精卡(INT+2) 樹精卡(MSP+80) 法老王卡(使用技能SP消耗量－30%)
鎧甲	盜蟲卡(AGI+1) 沙漠幼狼卡(INT+1) 羅達蛙卡(MHP+400、MSP+50) 大腳鳥卡(MHP+10%)
盾	盜蟲卵卡(MHP+400) 蝸牛卡(DEF+2)
披肩	巴風特卡(AGI+3、CRI+1%) 白幽靈卡(迴避率+20、念屬性攻擊+50%)
靴	木乃伊犬卡(NHP與MSP各+8%) 傑洛米卡(DEX+3) 鬼女卡(MSP+15%、SP恢復+3%) 轉轉蛋卡(SP恢復+15%) 腐屍卡(HP恢復速度+20%)
配件	庫克雷卡(AGI+2) 溜溜猴卡(完全迴避+5、AGI+1) 摩卡卡(HP恢復速度+10%) 劍魚卡(詠唱不會被中斷)
武器	浮勒盜蟲卡(AGI+1、FLEE+1) 綠棉蟲卡(VIT+1、MHP+100)

由於此類型的初心者大部分的時間都是使用魔法來攻擊的，因此不須花費點數來修練「單手劍使用熟練度」技能。其他點數的安排則必須依照屬性分為以下幾種類型來說明：

類型一：火念系

說明：火念系魔法型的超級初心者與火念法師一樣，可使用火屬性與念屬性法術，而且比起冰雷系魔法來說，還可使用「火牆術」來困住怪物，是相當容易修練的魔法型超級初心者。由於剩餘點數僅剩下1點，建議可加強「火牆術」或「聖靈召喚」技能之上。

缺點：魔法型超級初心者的共同缺點都是防禦力較弱。



冰雷系魔法對付艾斯蜘蛛一點也不費力



用火牆術可輕鬆地擋住敵人的攻勢



火念系魔法型超級初心者的「聖靈召喚」技能



將目標冰凍住再施展雷爆術

類型二：冰雷系

說明：冰雷系的魔法優勢就是不論任何屬性的怪物一但被冰凍之後，屬性都會轉成水屬性，此時再換成風屬性的魔法攻擊之後便可收200%的攻擊效果。

缺點：無法跟魔法師一樣可施展「冰牆術」困住敵人。

類型三：全修系

說明：此類型是將所有屬性的基礎魔法學習至全滿，對於任何屬性怪物來說都不是問題。

缺點：因為只能修練基礎魔法，對於較高等級的怪物來說會顯得很難應付。

商人型超級初心者

素質配點方式

顧名思義地，此類型超級初心者的養成方式是類似於商人類型的。不過由於超級初心者可修練各種不同系列的技能，因此商人的體質種類也跟隨著有所不同，因此素質配點方式是非常多樣的，玩家可參考上述幾種類型的素質配點方式。



看我專用小車可愛的模樣

超級初心者專用小車租用方式



超級初心者最吸引人的特點之一，就是擁有一輛超級可愛的專用小車，其租用方式是前往艾爾帕蘭城卡普拉總公司的門口有一個卡普拉姐姐，跟她說話並以1900Zent的代價向她租用超級初心者專用小車即可。



租用小車的位置

技能配點方式

想成為一名專職的超級初心者商人，首先最重要的就是負重量上升、低買高賣技能、手推車使用及露天商店等技能，不過另外劍士系的「HP快速回復」技能對於商人型超級初心者來說也是相當有用的技能。「金錢攻擊」雖然也是商人的技能之一，攻擊能力也相當強，不過畢竟想當商人最重要的原因還是為了賺錢，除非玩家想嘗試砸錢攻擊的快感，否則可以將點入省下作為其他方面更為實際的技能之用。下表是商人型超級初心者基本加點方式。

劍士系技能	HP快速回復(LV10)
服事系技能	治癒術(LV3)
商人系技能	負重量上升(LV10) 低價買進(LV10) 高價賣出(LV10) 手推車使用(LV3) 露天商店(LV1)
自由分配點數：22點	

由於以上的基本技能幾乎已經將商人該學的技能都學齊了，剩餘的22點可自由地將你的超級初心者商人塑造成物攻型與魔法型兩種。

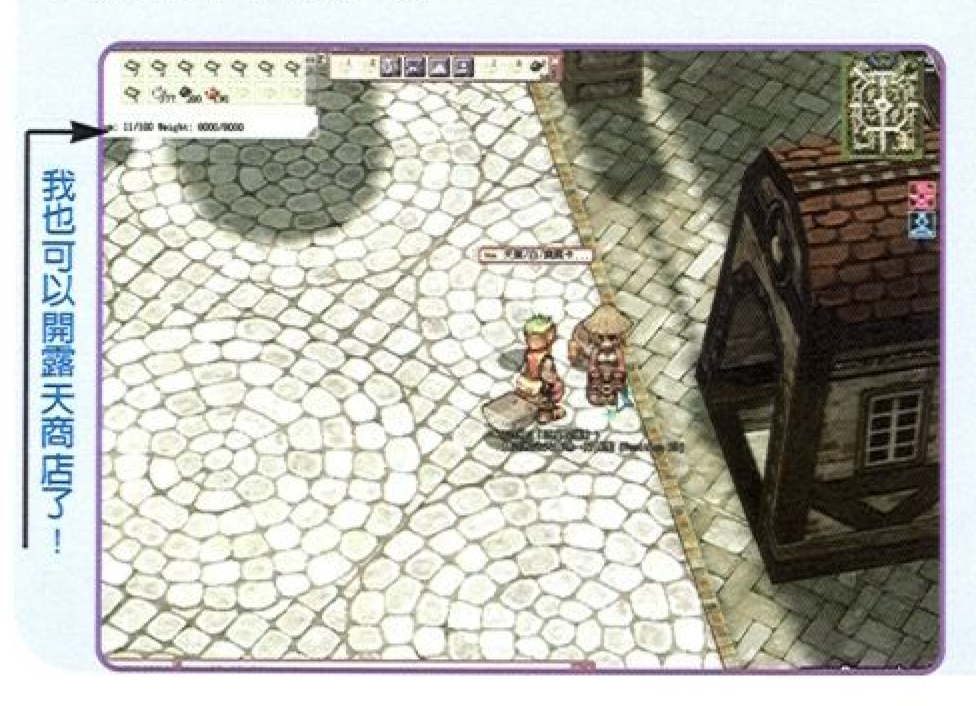
剩餘自由點數分配法(22點)

類型	物攻型	魔法型
劍士系技能	單手劍使用熟練度(LV10)、狂擊(LV5)	－
服事系技能	－	光獵(LV1) 瞬間移動(LV2) 傳送之陣(LV4)
魔法師技能	－	禪心(LV10)
盜賊系技能	－	－
剩餘點數	7	5

類型一：物攻型

說明：此類型偏重於物理攻擊的練功方式，因此在技能方面增強「單手劍使用熟練度」技能與「狂擊」技能，而剩餘下的7點技能，玩家可增加露天商店販賣的商品種類，也可以增加盜賊系技能中的「二刀連擊」技能或「殘影」技能以增加自己的攻擊力與防禦力。

缺點：由於超級初心者拖小車的移動速度非常慢，如果還要花點數修練「加速術」可能有些浪費，所以超級初心者商人在打寶時，不妨先將小車車收起來，等要開店時再花錢跟卡普拉租用一次。



我也可以開露天商店了！

建議裝備：

頭飾	兔耳髮圈 草帽
鎧甲	冒險衣(1洞) 初心者胸鎧(1洞)
盾	鐵盾(1洞)
披肩	連帽披肩(1洞)
靴	輕便鞋(1洞) 腳鍊、史雷普尼爾靴
配件	髮夾(1洞) 初心者手鐲(1洞)
武器	雙刃短劍(3洞) 彎刀(3洞)

適用卡片：

頭飾	小惡魔卡(STR+1、防止黑暗) 夢魘卡片(AGI+1、防止黑暗)
鎧甲	盜蟲卡(AGI+1) 蛋殼小雞卡(VIT+1、MHP+100) 力量小雞卡(STR+1、ATK+10) 大嘴鳥卡(MHP+10%) 蟲蛹卡(MHP+700)
盾	盜蟲卵卡(MHP+400) 蟻卵卡(MHP+5%) 蝸牛卡(DEF+2)
披肩	小巴風特卡(AGI+3、CRI+1%) 白幽靈卡(迴避率+20、念屬性攻擊+50%)
靴	黑狐卡(MHP+12%、AGI+1) 蒼蠅卡(AGI+1、FLEE+2) 瑪勒盜蟲卡(AGI+2) 腐屍卡(HP恢復速度+20%)
配件	摩卡卡(HP恢復速度+10%) 螳螂卡(STR+3) 庫克雷卡(AGI+2)
武器	針對各種屬性傷害+20%之卡片 白蟻卡(ATK+20)

類型二：魔法型

說明：原本魔法類型的技能修練方式是以魔法攻擊技能來練功的，不過由於剩餘的點數不多，因此筆者建議可以走向以魔法來賺錢的方式。由於現在孫燕姿的功能改成更換髮型，不少玩家又得重新當個龜地板的「地板魔人」，因此不妨可利用此點優勢增加傳送與治癒的技能，利用這兩點再大撈一筆。至於剩餘的5點技能點數則可增加商品種類數或是增加服事系的加速術技能。

缺點：比起其他類型來說，物理攻擊與魔法攻擊都不強。



建議裝備：

部位	裝備
頭飾	兔耳髮圈
	草帽
鎧甲	冒險衣(1洞)
	初心者胸鎧(1洞)
盾	鐵盾(1洞)
披肩	連帽披肩(1洞)
靴	輕便鞋(1洞)
	腳鍊、史雷普尼爾靴
配件	髮夾(1洞)
	初心者手鐲(1洞)
武器	雙刃短劍(3洞)

適用卡片：

部位	卡片
頭飾	長老樹精卡(INT+2)
	樹精卡(MSP+80)
	法老王卡(使用技能SP消耗量－30%)
鎧甲	沙漠幼狼卡(INT+1)
	羅達蛙卡(MHP+400、MSP+50)
盾	盜蟲卵卡(MHP+400)
	蝸牛卡(DEF+2)
披肩	巴風特卡(AGI+3、CRI+1%)
	白幽靈卡(迴避率+20、念屬性攻擊+50%)
靴	木乃伊犬卡(NHP與MSP各+8%)
	瑪勒盜蟲卡(AGI+2)
	鬼女卡(MSP+15%、SP恢復+3%)
	轉轉蛋卡(SP恢復+15%)
配件	庫克雷卡(AGI+2)
	溜溜猴卡(完全迴避+5、AGI+1)
	摩卡卡(HP恢復速度+10%)
	劍魚卡(詠唱不會被中斷)
武器	浮勒盜蟲卡(AGI+1、FLEE+1)
	綠棉蟲卡(VIT+1、MHP+100)

結語

事實上不論是技能或是素質的配點方式並不是絕對的，玩家還是可以依照自己的喜好稍微斟酌改變一下修練的方向，想學盜賊的「偷竊」技能來玩玩？那當然也是很不錯的。超級初心者雖然無法二轉，不過它的迷人之處就是在於此職業可以跨類型將各種不同系別的技能任意搭配，甚至同時擁有四種以上的職業特性，這可是任何一轉職業都比不上的魅力所在之處呢！

RO抽獎卡 180期虛擬寶物中獎名單




小惡魔帽：吳玉如、謝雅君、吳慈芳、吳碩家、張智彥


魔術師帽：朱倩瑜、王文均、賴勝豐、何永達、林卯生


海盜船長帽：黃傑、陳幸琦、劉昆鑫、古雅慧、黃鈺娟


包子頭飾：蔡惠如、林雅雯、葉碧華、林玉燕、蘇昱龍

注意事項

1.請以RO官網之名單及發送時間為準。

2.領取者請以抽獎卡上所填的角色向官網指定角色領取獎品。

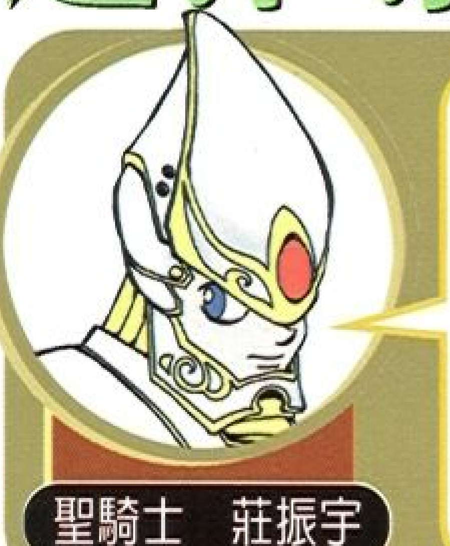
3.領取獎品時發送人員可能會加以認證，請以抽獎卡上所填的資料答覆。

4.請勿使用明信片寄送，以減少處理時造成不必要的困擾。



Blizzard Entertainment 越洋專訪

魔獸世界最新消息

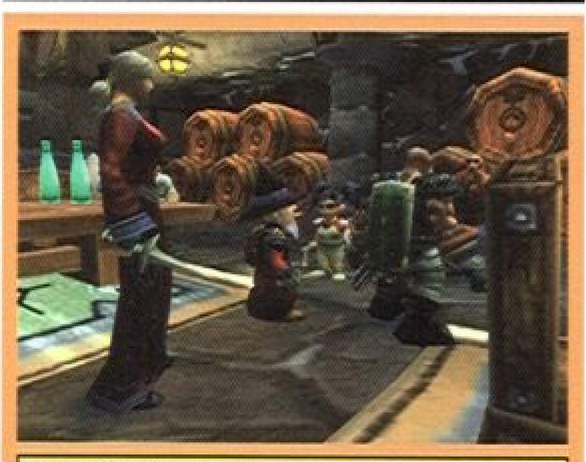


聖騎士　莊振宇

Blizzard Entertainment的魔獸世界（WOW）近來一直是玩家們所注意的遊戲，最近該遊戲進入了Open Beta測試，約有三萬多個幸運的玩家被選入成為Beta版本的測試人員。在本篇報導中，筆者親自前往Blizzard的設計總部，採訪WOW最新的消息，為各位介紹一些在Beta版本之後所針對遊戲設計的方針以及動態。另外，筆者也帶回一些獨家的遊戲圖片，玩家們也可以藉由本刊看到一些新的遊戲圖片。

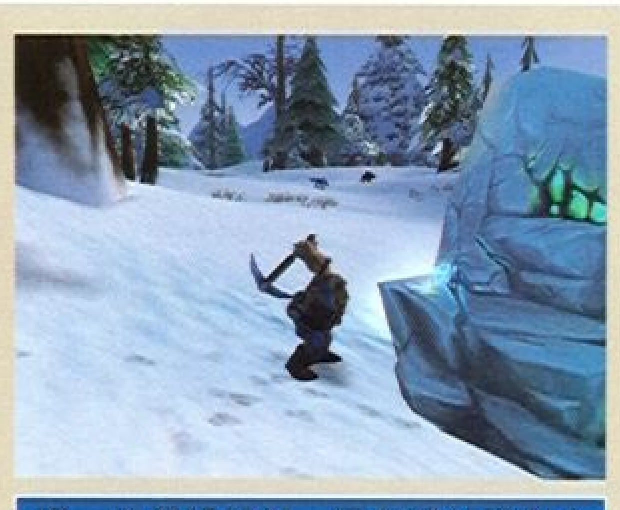


除了打怪之外　還能擁有什麼？



玩家在遊戲之中可以自由的加入聯盟，每一個聯盟在成立之後都會有其所屬的聚集地。圖中就是一個聯盟正在聚集討論相關事務。

在一般的網路遊戲中無論一開始的型態為何，到遊戲後期當玩家所操作的角色到達很高的等級之後，玩家就只能練功、打寶、攻城罷了。雖然說一般的網路遊戲裡面有很多不同的玩家組織，但是這一些組織，其目的不外乎是讓玩家們能夠可以一起打死BOSS級的怪物，取得稀有寶物；或是一起攻下城堡而已。這樣單純的遊戲結構到後來不免變得無聊，於是許多玩家不是放棄該套遊戲，便是創造一個新的人物從頭開始玩。



唔…這個怪叔叔，是在挖什麼啊？

如果要讓一套網路遊戲不要淪於一成不變的情況，那麼在遊戲裡面必然要加入許多各式各樣的冒險成分，WOW正是這樣的一套遊戲。雖然說在其他的網路遊戲中也隨時都有加入新的冒險類型的小任務，但是這一些任務因為是在遊戲推出之後才加入的，因此通常都很單純，沒什麼挑戰性。在　WOW裡面，冒險類型的任務則是與遊戲密切結合的一個功能之一，因此這款遊戲可說是筆者看到第一套成功的將冒險、角色扮演、甚至是戰略等各種多元化遊戲種類相互融合的遊戲產品。

任務才是王道！！

玩家從進入遊戲的第一刻起，就有各種不同的任務等待著玩家，在遊戲中，大部分的NPC都扮演著各種不同的功能，其中一些NPC的頭上會出現一個驚嘆號的標誌，這個標誌代表該NPC有任務要交託給玩家。此時只要玩家與其交談，NPC便會說明任務的內容以及背後的故事。在對話框的最後還有一個報酬的欄位，上面顯示著玩家完成任務之後可以選擇的獎勵清單，玩家們可以自由選擇是否要接受任務。

無論是怎樣的任務，玩家可以從獎勵裡面選擇得到物品、金錢或是經驗值。這表示玩家在遊戲中除了可以殺怪物練功之外，還能以解任務的方式來得取經驗值。隨著任務的困難度不同，能夠得到的物品等級以及經驗值多寡也會有所迥異。不過，一般來說，以進行任務的方式賺取經驗值將會比殺怪物快上許多。當玩家完成任務之後，則得要向接任務的NPC回報，選擇自己想要的獎項。



魔獸世界承繼了魔獸三的一貫畫風，運用極為少數的多邊形來繪製出遊戲的世界。現在的3D遊戲裡面如果要讓畫面的速度加快，全靠美工的畫功，而不是靠程式設計師的技術。Blizzard在這方面進步就是其他遊戲公司無法望其項背的。

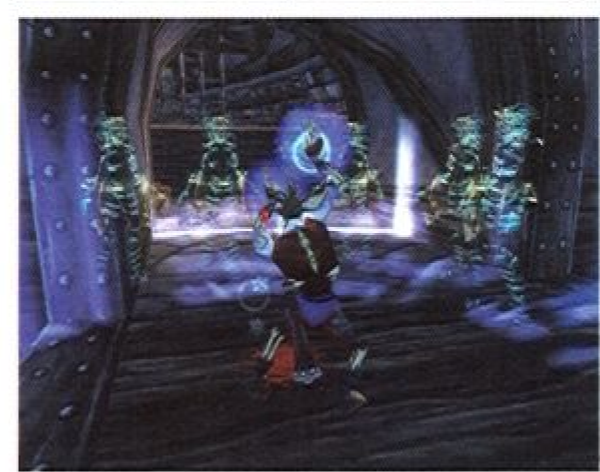




當NPC頭上亮起驚嘆號時，表示他有任務想交託給玩家。









任務日誌的強大功能

當玩家接受一個任務之後，該任務將會出現在操作介面的任務日誌上面。據了解，任務日誌最多可以容納約二十個尚未完成的的任務，每當玩家完成一個任務之後，該任務就會從日誌上面消失。玩家也可以將沒有完成的任務從日誌上面刪除，不過，如果玩家刪除一個任務之後如果想要再次接受同一個任務，那就得要從頭開始，原本已然完成的進度都會全部煙消雲散。



在任務日誌裡面將會顯示著有關該任務的背景、故事、以及完成度，而任務的完成度會顯示在日誌的最上方，這樣一來對於只想要完成任務，對遊戲故事較不關心的玩家就可以很快的追蹤任務的進度。當玩家完成任何一個任務的重大步驟時，畫面上會有訊息出現，提醒玩家的任務完成度，連日誌都可以不用打開。進行任務是WOW相當重要的一環，因此任務的相關介面會與主介面密切的結合在一起。



魔獸世界雖然是個MMORPG，但是在遊戲的劇情上卻也一點都不會缺少。畫面上的角色正在祭祀一個遊戲中已然死亡的英雄，這是遊戲中某任務情節的一部分。

任務種類大略！

魔獸世界中的任務將會有各種多元化的種類，最基本的就是『收集』類任務。在這一類任務裡面玩家主要便是要殺死怪物，然後從該怪物身上取得物品，最後並送交給交予任務的NPC 。WOW 中的怪物是以互動式的方式產生，因此一個地區裡面的怪物隨時都會維持著一定的數目，也就是說，如果玩家接受了「收集」式的任務，絕對不用擔心會產生與其他玩家爭奪的情況。

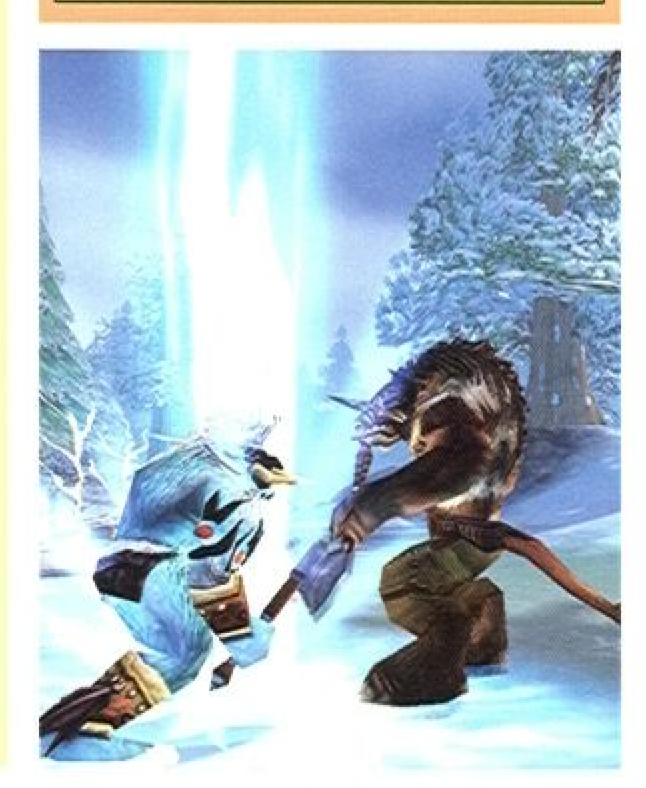


另外一種較常見的任務就是「快遞」類，這種任務就是將某物品從Ａ點帶到Ｂ點，也算是最初級的任務。「解謎」類型的任務在遊戲裡面則是屬於中級的任務，這一種任務就像是在玩冒險遊戲一樣，玩家得要收集提示並且將謎題解開才算是完成任務。「屠龍」類型的任務則是屬於較高級的任務，目的大部分都是要將某個高等的怪物除去。據Blizzard表示，遊戲裡面的單人任務共分為數十種等級以及數十種類別，而任務的困難度則會依照玩家角色的等級不同而改變。因此光是進行不同的任務在遊戲裡面就會讓玩家花上不少的時間。

當玩家在某一個地區完成了所有的任務之後，通常最後的一個任務將會引導玩家到另一個地區，這是一種相當貼切的設計，因為玩家不會在完成所有任務之後產生不知道下面要何去何從的情況。遊戲整體的任務系統將會全程引導玩家在遊戲中移動，讓玩家隨時都會有適合自身等級的任務可以進行。遊戲一開始的區域大概可以提供到第五級的任務。在那之後，玩家就會開始前往其他城市進行探險。



許多高等級的敵人需要數位玩家合作才能殺死。







好兇的白熊，不要以為我們身材矮就好欺負，看看我們三人大法的厲害。

物品取得大不同

在WOW裡面，組隊的功能也是非常重要的一環，因此在操作介面上也有相當的支援。其中最重要的功能就是玩家們可以設定在結伴同行時若共同殺死怪物之後，其掉落的物品或是金錢將會由誰取得呢？在這裡一共有三種不同的物件歸屬設定，第一種是自由爭奪制，看那一個玩家速度快就由其取得物件；第二種是輪流取得制，也就是說該物品將會在玩家之間依照順序輪流分配；最後一種是需求分配制，也就是說電腦會依照物件的等級以及屬性，將其分配給最需要該物件的角色。

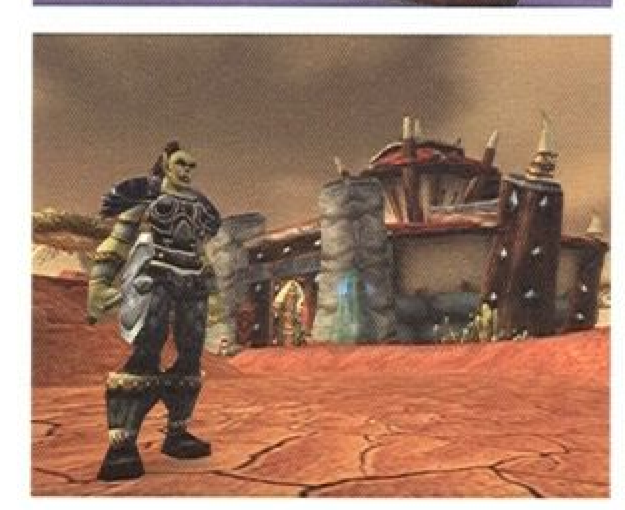


魔獸世界的戰鬥在MMORPG遊戲裡面算是最為緊湊的一套遊戲。圖片中是矮人族的戰士以及巫師正在與森林中的野獸戰鬥之一景。

如果玩家單身一人殺死怪物的話，其掉落物只有該玩家才可以取得，而這些掉落物並不會有時間的限定，亦即玩家以後隨時可以回來拿取這些物件。另外，還有一種設定，就是當玩家殺死一個怪物之後，玩家只能取走自己所需要的物品。例如，當玩家接受了一個任務，要取得三件獸皮，而如果怪物掉下十件獸皮，那麼玩家就只會看到三件獸皮。在取走之後，別的玩家就可以自由的來拿取他們所需要的數量。這一種設計主要是為了要防止壟斷物件（Item Farming）的事情發生。在許多的網路遊戲裡面，一些玩家通常喜歡壟斷遊戲中的某些物品，然後以高價來賣給其他玩家，這一種設計就是為了要遏止這種行為。

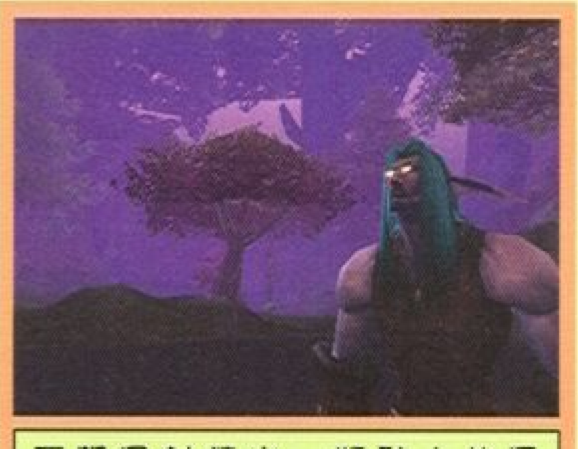








各國人材參與遊戲運作



兩眼暴射精光…好駭人的景象。

Blizzard表示，遊戲在推出後將會有許多的設計人員，不斷的在遊戲裡面加入新的任務。而且每一個伺服器都會依照玩家的喜好而設計獨特的任務。筆者在Blizzard的總部曾看到了許多韓國籍的GM在現場監控韓國伺服器的狀態。據了解，Blizzard目前正在訓練許多從韓國過來的人員，等到遊戲正式上市，韓國伺服器的運作以及新任務，將會由韓國工程師自行包辦；同理可證，美國的伺服器乃是由美國人自行控管。



當然，為了要能夠維持Blizzard出品的一貫水準，在總公司裡面也會有許多韓國籍人員來統領整個遊戲的運作。至於中文版，雖然目前Blizzard並沒有正式對外公佈相關的消息，但是從官網上面的可以看到，他們正在應徵中國籍的遊戲測試人員，因此筆者認為，中文版的推出應該也是在計畫之中。有興趣的玩家不妨去應徵徵看看，或許有機會成為Blizzard的一員也不一定喔！

技能、魔法&憤怒值

在WOW裡面，隨著玩家角色的不同，可以學習的魔法以及技能也各不相同，但是無論玩家選擇那個角色，都可以同時學得數百種不同的技能以及魔法。但是，數百種的能力以及法術在操作上面選用上不免相當的麻煩，尤其是遊戲中高速的戰鬥隨時都會發生，因此玩家操作速度非常的重要。為了解決這一個問題，在畫面下方有快捷列，玩家可以將常用的技能以及魔法設定在快捷列上面，只要直接點選，或者操縱熱鍵就能夠使用。

在遊戲中，戰士系並沒有魔法值的設定，但是卻有憤怒值量表（Rage Bar）的設定。每當玩家在戰鬥時，畫面上方的憤怒值就會跟著升高，等到憤怒值集滿了之後，玩家便可以使用特別的能力。在一般狀態之下，憤怒值的增加速度並不快，可是當玩家進入防禦模式及憤戰模式時，憤怒值則會快速上升。在防禦模式之下，玩家並不能攻擊，但是被敵人攻擊時的損傷率將會減少許多；憤戰模式則是相反，玩家的攻擊力會大幅提升，不過所承受的傷害也會變高。這些戰士系的模式並不是一開始玩家就可以使用，而是隨著角色的升級，而向遊戲中的教練學習。



玩家有看到嗎？在畫面最下方，有一排快捷列供玩家自由使用喔！









教練制度及死亡狀態



上面提到在遊戲裡面有著許多的NPC人物，除了能夠給予玩家任務的一類之外，另外一類就是所謂的教練(Trainer)。每一次玩家的升級，並不會自動得到新的技能，而是要尋找適當的教練才能學習。而不同的種族會有不同的教練，每一個教練所提供能夠選擇的技能以及魔法也不一樣。當然，一些較為高等的技能以及魔法並不是那麼容易就可以得到的。這些技能、魔法可能是要玩家完成艱難的任務之後才能習得，或者是經過重重困難之後才能找到願意傳授的教練。因此，除了升級以及完成任務之外，取得稀有的技能在WOW裡面也將會是玩家的一大目標。

死亡這個部分，相信玩家們也都很關心，因此Blizzard在設計WOW的時候，在角色死亡這個方面也下了相當大的功夫。首先，當一個角色死掉之後，其他玩家無法取得其屍體身上的任何物件，玩家也不會因為死亡而遭到任何物品消失的懲罰。當玩家死掉之後，將會以鬼魂的型態出現在附近的墳場。鬼魂在遊戲裡面移動的速度較快，而且也不能夠受到攻擊，不過，成為鬼魂之後，除了遊戲的背景之外，玩家也將無法看到任何物品或者是其他玩家以及生物。

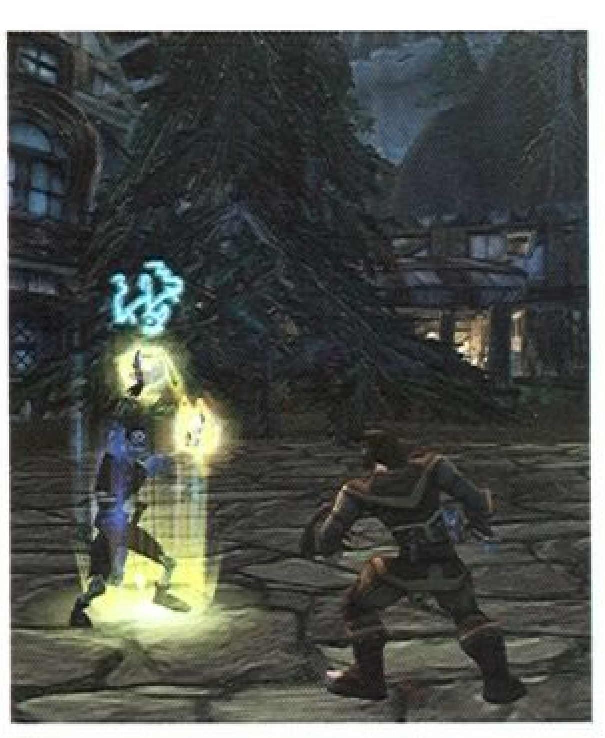
這種設計主要的目的就是為了要防止玩家在成為鬼魂之後，利用鬼魂不能被攻擊的特點，前往某地區進行偵查的工作。玩家只能夠在接近自己遺體的時候才能看到活人世界的東西。不過，遊戲裡面也會有一些任務是要玩家死亡之後才能夠進行，因此，就算是死亡在魔獸網路世界裡面也有著相當的劇情成分。



這一個玩家實在是太厲害了，就算全隊的人群起攻之也無法招架。









復活方式有三種　任君選擇

玩家在遊戲之中將會有三種方式可以復活，第一種最簡單的方法就是回到屍體處，然後重新與屍體結合。這一種方法最為簡單，而且對於玩家的角色不會有任何懲罰性的負面影響。很多網路遊戲當玩家死在無法前往的地區時，除了請求GM協助之外，別無其他方法。在魔獸網路世界裡面玩家的鬼魂只要回到接近屍體的地方，畫面選單就會出現讓玩家復活的選項，這個時候玩家就會在原地復活。

第二種復活的方法就是請求擁有復活法術或是物品的其他玩家來替你復活，這一種方法雖然速度很快，但是有其負面的效果。當玩家利用此方式復活之後，將會產生五分鐘的復活症候群。在這五分鐘之內玩家所有的數值以及等級都會降低許多。這種設計主要的用意就是要玩家在復活之後趕快離開危險的地方，不要馬上再參與戰鬥；同時也可以防止雙方交戰的時候，單方面不斷使用復活術而贏得戰役。

最後一種方法，也就是最不得已的方法，就是請求靈魂巫師(Spirit Healer)來幫玩家復活，在復活之後玩家將會出現在最靠近的城鎮，其代價就是玩家將會損失大量的經驗值。靈魂巫師在復活之間會依照玩家的等級，告訴玩家復活所需的經驗值，如果玩家同意，在復活之後那些經驗值就會馬上減少。在遊戲之中所有的屍體都會留在原地，直到該玩家復活為止。因此，如果玩家在某個地方看到了許多的屍體，那就代表著該地方隱藏著可怕的危機，得要小心才是。



要打是吧？那就來拚個輸贏吧！

遊戲操作界面的貼心設計

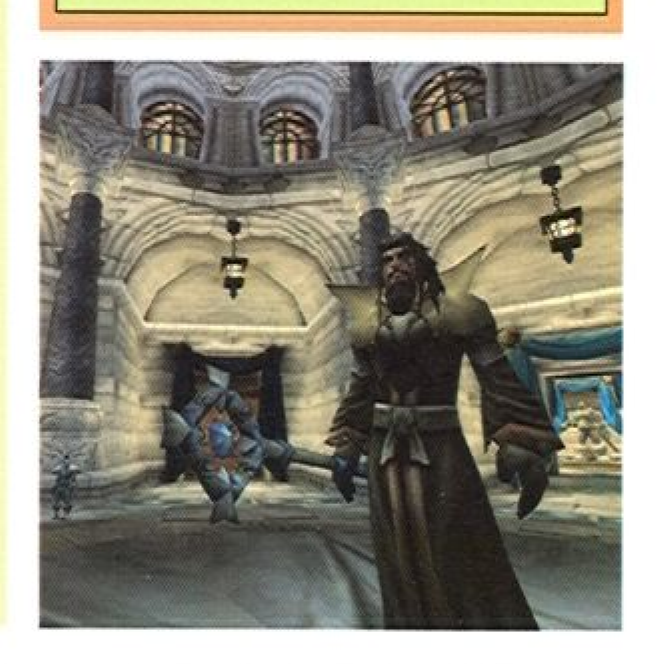
魔獸世界的遊戲操作介面類似冒險遊戲一般，當玩家的滑鼠游標經過能夠產生互動的物件或人物時，游標就會變成相關的圖示來告訴玩家可以對於該物件進行何種的動作。例如可以對話的NPC會以嘴巴的圖示代表；而能夠拾起的物品則會以手腕的圖示出現。這樣一來，玩家應該就不容易錯過遊戲裡面的種種事件或是物品，是個相當貼切的設計。

在畫面的右上方有一個圓形的地圖，這一個地圖是以玩家的位置為中心，顯示出玩家四週的地形以及重要地點，玩家可以自由的放大以及縮小地圖的顯示範圍。在操作介面裡頭還有整個世界的地圖，玩家的所在地點將會以一個綠色的光點顯示；如果說玩家在遊戲裡面結交了其他的夥伴，那麼所有人的所在位置將會全部都顯示在地圖上面。當玩家死亡的時候，只要看著地圖，就能夠找到自己屍體的所在地；如果在遊戲裡面玩家與夥伴們失散了的話，也可以利用地圖來重新集合。





畫面右上方會有一個小地圖，可依玩家的需求自行調整遠近。

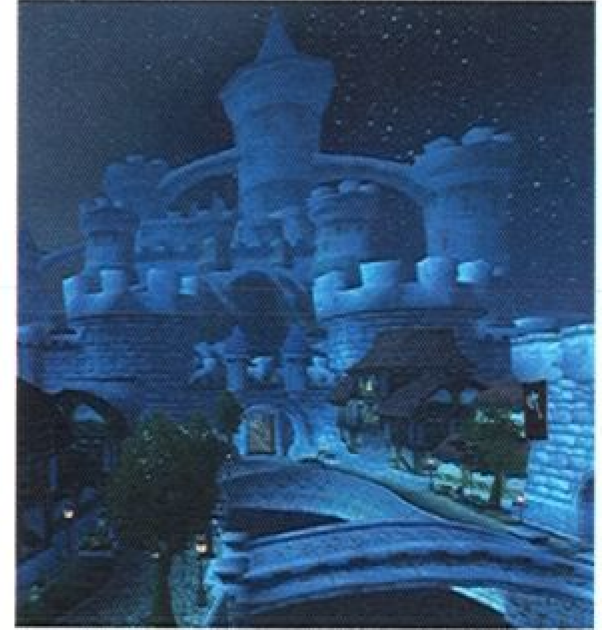


操作介面、專屬圖徽　自行設計

魔獸世界由於功能相當繁多，在操作介面上眾多的功能不免顯得比較複雜。不過，在遊戲推出之後，除了原先預設的介面之外，玩家也可以自由地設計遊戲的操作介面，甚至是介面的圖形等等都可以經由使用XML語言來予以改變。在遊戲裡面所有角色的衣物以及裝備的圖形，玩家也可以在Blizzard的審核通過之後經由XML來自由改變。

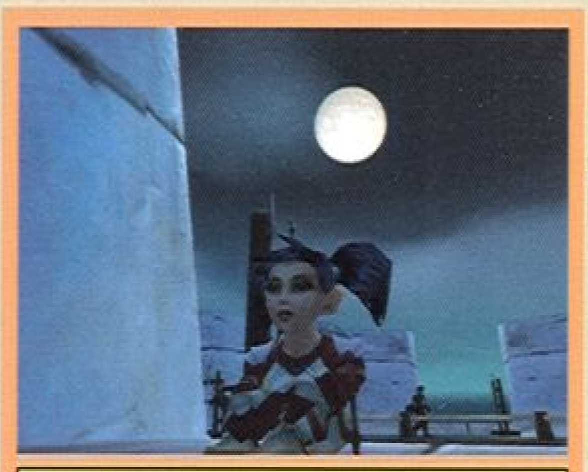


例如，所有在同一個團體的玩家可以將團體的徽章印製在衣物或是盾牌上面，不過所有的圖形都得要先經過審核，不然的話玩家要是選用不雅的圖形可就不好了。除了可以利用XML設計遊戲的介面之外，遊戲也提供了大量的遊戲參數以及巨集可以讓玩家依照寫程式的方式自由使用。也就是說，玩家可以在介面上加上一個連續攻擊的按鈕，可以在按下之後自動的使出數種的魔法攻擊組合。當然，玩家也能夠加入自動施展增加生命值的法術。在這一方面的功能之強大，可以自由的讓玩家依照想像力發揮。





喔喔！也可以騎乘野獸嗎？



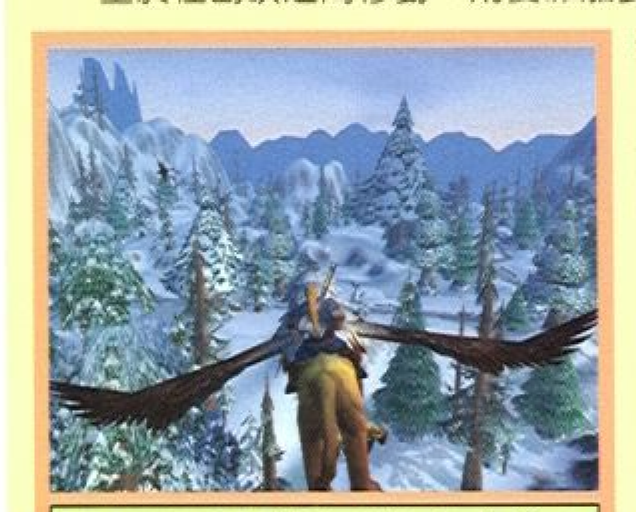
矮人族的女戰士在月色下的沉思。總是覺得這個場景看起來很面熟，好像是太空戰士系列裡面女性人物為情所困的那種劇情。



WOW 的交通系統

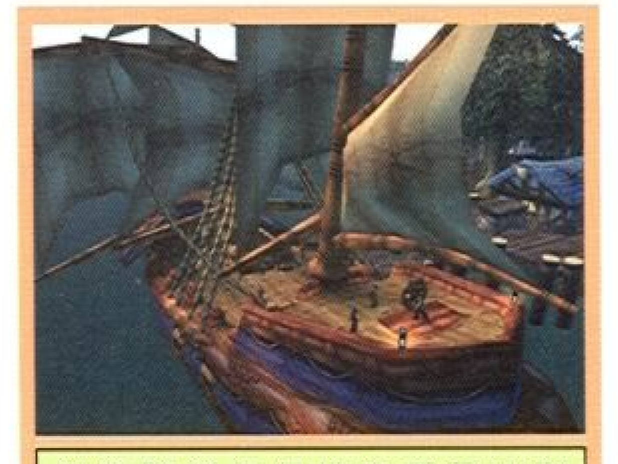


魔獸世界的地圖相當的大，整個世界一共分為數個島嶼。 如果只靠步行的話，那可是要花掉許多時間的喔！因此，在遊戲裡面將會有各種不同的交通工具可供使用。首先，當玩家達到一定等級的時候，就會取得駕馭的能力。這時候玩家便可以在遊戲裡面搭乘像是馬車之類的地面交通工具。在更高等級時，玩家則可以搭乘獅鷲獸以更快的方式經由天空在城市之間穿梭。不過，在遊戲裡面所有的交通工具都有一些限制。首先，玩家將無法控制任何的交通工具，而這一些交通工具只會在幾個定點之間穿梭。而且只能夠搭乘交通工具到已經去過的地方，因此，玩家得要先以步行探險之後才能利用交通工具穿梭其中。



哇～騎乘獅鷲獸飛翔的感覺，真是過癮！

至於在島嶼之間移動，則要靠船隻的搭載。在遊戲裡面船隻所到之地並沒有得要預先到過的限制，但是玩家卻只能夠搭乘屬於自己角色同一個聯盟的船隻。例如，如果玩家如果是隸屬夜精靈一族的話，那麼就只能夠搭乘掛著夜精靈旗幟的船隻。這種設計主要是因為遊戲裡面每個不同的族類都有其各自的領土，由於之間的結盟條約不同，因此並不是任何一個族群的人都可以任意的到世界的每一個角落。值得一提的是，當玩家在獅鷲獸上面時，將可以在空中飛翔，享受整個世界盡收眼底的風景，相當的漂亮，在Blizzard網站上面有一段獅鷲獸翱翔的影片，值得一看。



船隻雖然任何地方都可以到達，但可不要搭錯聯盟的船喔！





英雄系統& PVP 功能





一般的網路遊戲當玩家等級升到很高的境界時，遊戲就會變得無聊了，WOW卻不是這樣，反之，在玩家進入高等級的境界之後，遊戲精采的部分才算是真正的開始。首先，當玩家達到相當高等級的時候，便可以成為「英雄等級」的角色。這個時候玩家的人物就好像有如魔獸三裡面的英雄那樣，可以依照玩家的種族以及職業的不同而選擇成為某一種英雄。例如，如果玩家玩的是人類的話，那麼在高等級的時候玩家將有機會可以成為山霸王、嗜血術士或者是聖騎士…等等英雄。



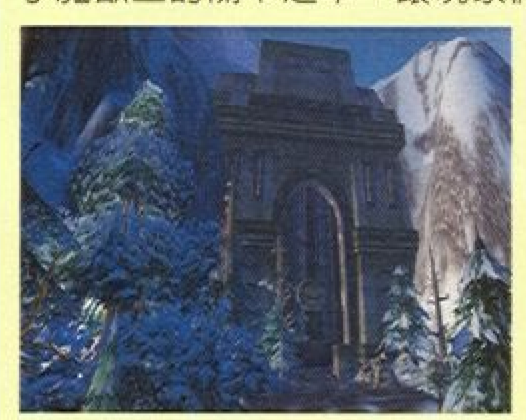
在遊戲裡面許多地區屬於PvP地區，因此在進入這一些地區的時候玩家要小心隊伍裡面是否有問題份子。圖中的玩家就是遭到同盟的反叛者攻擊。

在成為英雄之後，玩家也可以開始習得這些英雄在魔獸三裡面的種種能力，如冰風暴、雷神槌…等等。當然，在高等級的情況下，玩家更可以習得各種製造性質的能力，玩家將可以有機會可以製造出更好的武器、更大的背包，還有更強的防具喔！總歸一句話，針對這套遊戲來說，達到高等級的境界遊戲才算是真正的開始。

網路遊戲裡面一個玩家最關心的問題，就是遊戲裡面是否有玩家對玩家(Player vs. Player)的功能。一般來說，在遊戲裡面的普通區域是不能夠殺死其他玩家的，除非玩家進入了特別的PVP地區才能夠與其他玩家對決。如果說兩個玩家決定在PVP地區以外的地方對決，只要雙方都同意進行格鬥，那麼也是可以在PVP之外的地區進行廝殺。

無與倫比的聯盟對戰

筆者上面提到魔獸世界裡面有著及時戰鬥遊戲的成分，這與遊戲裡面的 PVP 功能有著很大的關係。WOW 提供了一個極為有趣的功能，就是聯盟對戰的功能。在遊戲裡面玩家可以自由加入任何的聯盟，而兩個聯盟則可以相約進行大規模的交戰。在交戰開始之時，所有雙方的玩家都會被傳送到一個特別的戰場，而這一些戰場就是魔獸三裡的地圖。這個時候，整個遊戲的型態就好像是即時戰鬥遊戲一般，只不過玩家僅能夠操作自己的人物而已。在這種模式之下，遊戲玩起來倒是有點像魔獸三裡面的 Defense of the Ancient 遊戲。事實上，在這一個模式之下玩家就好像是親身的進入了魔獸三的關卡之中，讓玩家們能夠用另一個角度來觀賞魔獸三的場景。



在聯盟作戰裡面當然隨著地圖的不同，有著極為迥異的目標。有一些地圖的完成目標是打到直到一般死絕為止，另外則還有攻城掠地、或者是搶奪旗幟等等的模式。對於網路遊戲來說，魔獸網路世界的聯盟玩法還真是獨一無二，不但巧妙的將魔獸系列的人物以及背景都結合在遊戲其中，就連系列中的即時戰鬥成分也融入了魔獸網路世界之中，真是太高明了。

遊戲中許多出現的人物都是在魔獸三裡面出現過的人物，畫面上的蛇怪就是在三代裡面出現過的反派角色。



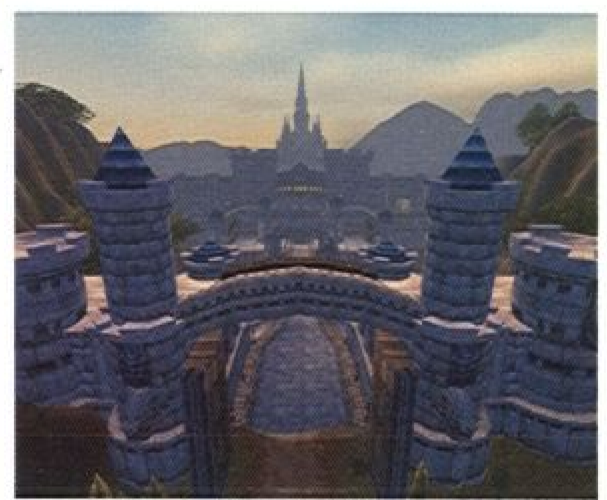
熟悉的感覺與中文化的期待

只要是熟悉魔獸系列的玩家，在遊戲的世界裡面隨時都會看到熟悉的東西。除了上述的魔獸三代戰鬥地圖之外，在遊戲裡面玩家也會隨時的看到系列裡面出現過的人物、戰爭器具、建築、以及物件等等。例如當玩家進入人類的程式時，將會看到魔獸三裡面的步兵四處巡邏。不過，在 WOW 裡面的步兵看起來身材倒是挺標準的，不像魔獸三代裡面的步兵那樣胖胖的。至於在魔獸三代裡面出現過的所有建築，在魔獸世界上面也會以正確的比例出現在遊戲裡面。如果人物的比例沒有加以修改的話，那麼所有的人物看起來就會變成像日本卡通人物那般，看起來怪怪的。



由於 Blizzard 的設計人員對於日本卡通都情有獨鍾，因此在人物的設計上不免也深受其畫風薰陶。遊戲裡面的矮人族看起來是不是很像日本卡通裡面 Q 版的人物呢？

Blizzard 表示，魔獸世界將會以多種語言版本在亞洲推出，而每一個語言版本都會有 Blizzard 直屬的該國專門的人員管理。據表示，魔獸世界裡面的文字量多達一百多萬，而目前的計畫是先同步推出英文以及韓文版。因此，如果本遊戲要推出中文版的話，在翻譯上以及訓練中文的遊戲技術人員可能就要花上一段時間了。所以中文的玩家若想要玩這一套遊戲，可能還要等一陣子。不過，依筆者看來，WOW 比起市面上其他的網路遊戲來說算是極品之一，因此是值得玩家們等待的。







未完…待續

魔獸網路世界還有許多各種不同的功能以及特色。筆者面敘述的大約只涵蓋了 10% 而已。還有大部分的功能因篇幅筆者無法在此一一敘述，只好以後有機會再慢慢的報導。Blizzard 也表示，在 Beta 測試結束之後，設計小組計畫將會加入更多的功能以及內容，因此，遊戲的世界在推出之後將會是相當豐富的。筆者將會在 E3 時再次為玩家們進行本遊戲的相關報導，到時候再為大家帶來更多相關的新資訊。

Xbox Live的興起



用網路玩遊戲，對一般ＰＣ玩家似乎已經是家常便飯的事了，但曾幾何時，電視遊樂器也開始大張旗鼓地殺進這個領域，並試圖的從中再爭取大量的電腦網路遊戲玩家進入電視遊樂器的市場，而Xbox Live正是這個領域的先鋒部隊，打著微軟的旗幟，開始進軍網路這個兵家必爭之地，但情況會怎麼樣呢？就先跟著小藍來看看Xbox Live的實力，再來做評估吧！^^



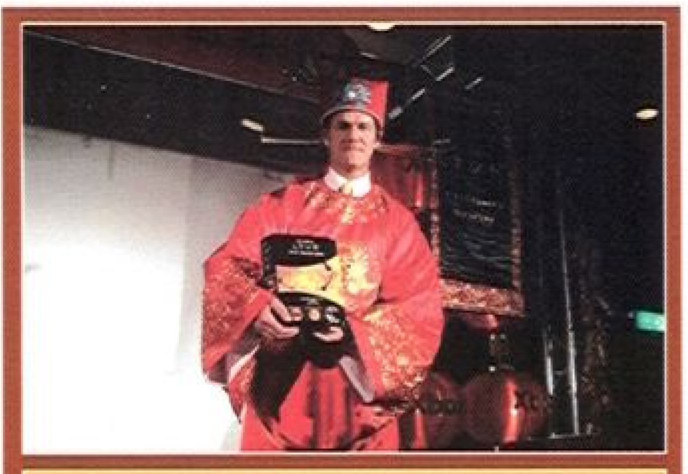


Xbox的新功能

其實Xbox給一般人印象，小藍想無非是超高級的圖像處理以及優質的5.1聲道吧。其實不全然如此，如果國民們剛剛入手Xbox主機，一定會注意到它的後方有一個RJ－45的寬頻網路線插孔。沒錯…現在這個功能不再只是“能看不能吃”了，隨著今年四月份的Xbox Live服務宣佈在台上市。遊戲線上化，也不會再是PC的專利了，透過Xbox的華麗聲光處理，搭配Xbox Live服務，你會發現TV games也能跟千萬里外的朋友“衆樂樂”。隨著Xbox在台啓動，你能在家同時與全球28個國家與地區的玩家共同體驗遊戲的樂趣。廢話不多說，以下就對Xbox Live來作些簡介吧。



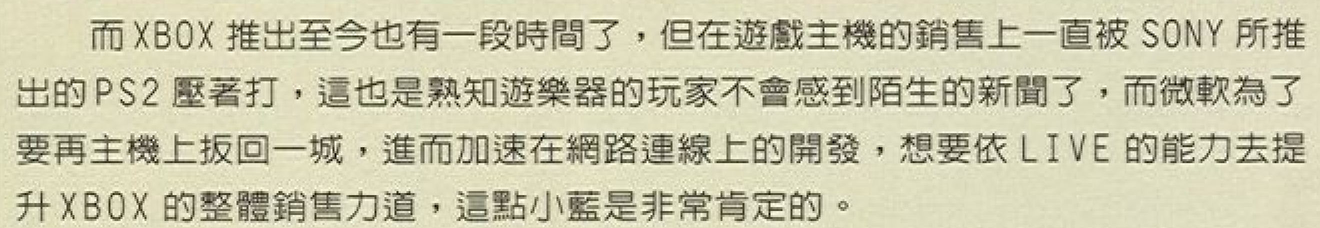
多家遊戲軟體廠商支援Xbox Live



微軟高層強力推銷自家遊戲連線套件

Xbox Live是透過一般或家用的寬頻網路，連上Xbox Live的IDC server。用戶必須申請一組帳號與密碼以供登入，登入後的玩家可以透過支援Xbox Live的遊戲片來進行與Xbox Live有關的遊戲服務。





以古鑑今話盒子

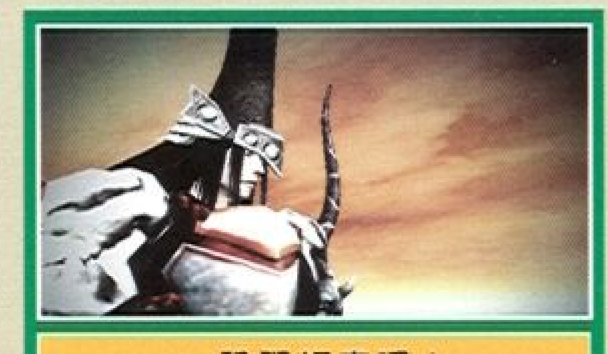
而XBOX推出至今也有一段時間了，但在遊戲主機的銷售上一直被SONY所推出的PS2壓著打，這也是熟知遊樂器的玩家不會感到陌生的新聞了，而微軟為了要再主機上扳回一城，進而加速在網路連線上的開發，想要依LIVE的能力去提升XBOX的整體銷售力道，這點小藍是非常肯定的。

其實小藍對電腦遊戲及電視遊樂器的涉獵也有一定的程度，所以可以來談一下微軟推出的視窗雖然已有一定的遊戲能力，而為什麼還要推出XBOX呢？依小藍的想法是電腦遊戲雖然為人所知，但大衆的電腦等級並無一致，就像人人有電腦，但等級卻不一，然而你只要拆開電腦，有的人是P4-3.0G，卻有人還是P2-233M的，而這些還不包括顯示卡所牽涉到的差異，這些都讓設計電腦遊戲的廠商大傷腦筋，因為不同電腦等級的卻也代表著遊戲軟體的各個使用族群。

而閱讀過小藍的文章的國民們，應該還記得小藍曾抱怨過用自己的筆記型電腦（P3-600、128MB）跑不太動《吞食天地ONLINE》的這款線上遊戲吧，畫面除了LAG還是LAG，而原先小藍一直以為是自己的網路速度太慢了，所以才導致LAG的出現，但在更換過一台目前最新的筆記型電腦後（P-M 1.4G、256MB），執行速度一下大增，LAG的問題不再，而這就是硬體配備的差別。

所以為了統一硬體規格，微軟推出的XBOX就顯得有些依據了，因為XBOX也統一了這個規格，也讓遊戲廠商不用去傷這樣腦筋，也讓玩家更公平的執行遊戲（記得小藍之前玩《暗黑破壞神》，也因電腦太差，當電腦還在讀取的時候，小藍就已經聽到自己角色的慘叫聲了^^！！原因也只是因為電腦讀取的速度比別人慢）進而依微軟設定的硬體規格去設計符合這個規格的遊戲，所以XBOX當然就此誕生。

而規格確定了～Xbox Live的問世就不讓人意外了，因為大家都一樣的硬體規格，就沒有不公平這等事的發生，差的就只有在寬頻的速度，但這點在台灣的問題不大（因為…寬頻萬歲），所以接下來小藍就來談談為什麼要買XBOX吧～

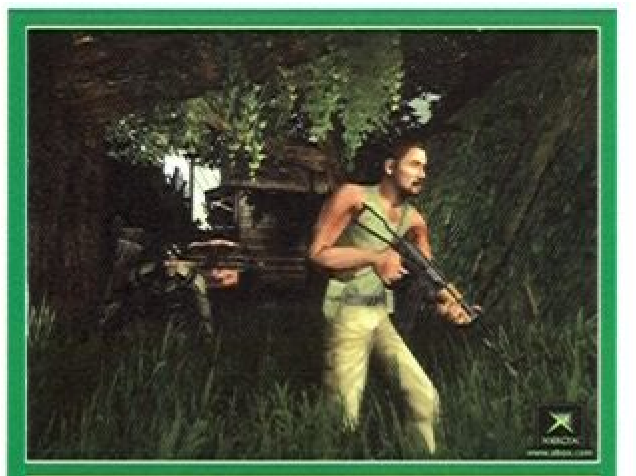


陰陽師來囉！

Xbox的簡介與推薦

Ｘｂｏｘ是微軟公司最新發售的一種新世代遊戲主機。它使用來自Ｉｎｔｅｌ(CPU)、nVidia(顯示卡)，以及許多其他硬碟廠商所製造的硬碟。它不僅有強力的硬體，而且還有內建的寬頻連接埠，支援網路的能力，還內建一個硬碟，可以說是未來電視遊樂器的主流。而為何要買Ｘbox？…因為它是目前市面上硬體最強的主機嗎？這點小藍抱持的比較保守的態度，因為所有的硬體廠商如果如以最好的硬體作為消費者一定會購買的依據，那就遊戲開發商不就該死了嗎^^！

基本上，一台主機會在市場上大賣，原因絕對不是什麼使用最強的硬體支援及需要最強的顯示卡，而是有強力的軟體廠商願意以這個平台來設計自家的遊戲，君不見曾經就有國民們單只為了玩史克威爾所開發出的《太空戰士》系列的遊戲軟體，而直接買下PS主機和遊戲軟體，所以用哪一個平台來玩遊戲不重要，重要的是這個平台到底有多少個遊戲軟體廠商強力支援這個平台，所以微軟當然也不會笨到只去注意硬體的開發，而把遊戲軟體公司丟在一旁，就像目前XBOX手邊就有非常強力的遊戲如《最後一戰(Halo)》、《生死格鬥3(Dead Or Alive 3)》、《忍者外傳(Ninja Gaiden)》、《世界街頭賽車2(Project Gotham Racing 2)》及《縱橫諜海(Splinter Cell)》。



Xbox強力的硬體支援，讓遊戲畫面盡善盡美

其實也不能說XBOX沒有它的優點，至少像內建硬碟讓你省去買記憶卡的錢(硬碟可儲存遊戲進度，而且能加快遊戲的讀取)。但如果要播放DVD，你還是得要加購ＤＶＤ播放套件，你才可以在你的Xbox上播放DVD電影。當然，如果你要玩現在要介紹的Xbox Live套件和使用寬頻網路玩線上遊戲與世界上其他的玩家互動，當然還是要你再付一筆錢哦～^^，而值不值得，就得要看接下來小藍要介紹的連線遊戲套件及軟體囉！

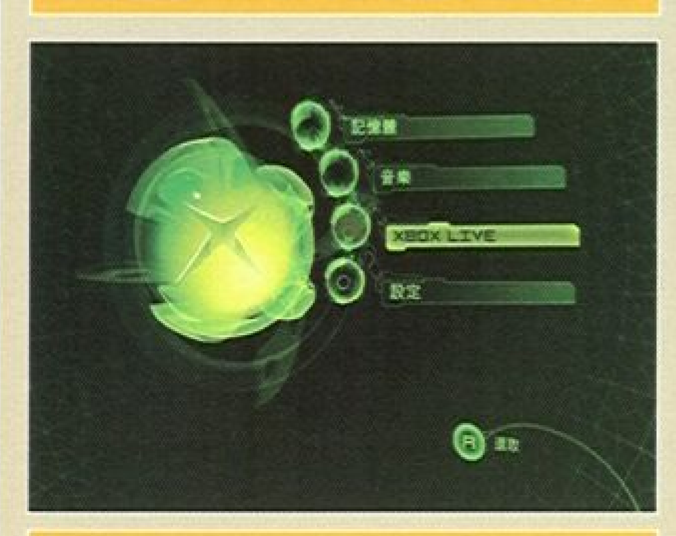




駭客任務也躍上Xbox



想要體驗一下Live的驚人威力嗎？



遊戲設定要完備才能玩哦～



Xbox Live有哪些特點？



一組完整的Xbox Live套件，必須有以下元件：

1. 一組開戶用的序號與密碼
2. 一套可接在手把控制器上的耳機與麥克風

玩家在進行遊戲時，可透過戴在頭上的耳機與麥克風，與其他玩家聊天打屁。當然囉，說切磋心得也不為過啦～

Live目前可為玩家進行的服務有哪些？

1. 遊戲新內容下載：一款遊戲破關了，無趣了嗎？透過新元件下載至Xbox內建硬碟中，讓你再度接受新挑戰。
2. 線上語音對談：很貼心的服務，老實說，只要旅居美國的好友也上Live。想念他時相約上線，玩Games兼搏感情，比花長途越洋電話費還划的來。
3. 共同的遊戲體驗：相約賽車或是線上來場球賽。讓你體驗遊戲的對手不會只是冷冰冰的AI人工智慧，而是跟你一樣～想扳倒對方的奸險之徒…呵呵。當然，有些情節可能是共同合作，不會單單只是彼此對抗。
4. 排行榜上傳下載：知己知彼，百戰百勝。所謂強中自有強中手。透過Ｘｂｏｘ Live的積分排行榜上傳下載，讓玩家知道自己的技術值幾斤兩。閣下的表現也許會成為萬民景仰的對象，但也有可能成為衆家挑戰的目標。
5. 詳細的好友清單：就如同大家常用的ＩＣＱ或MSN，透過Xbox Dashboard，玩家們可看見自己的好友上線與否，甚至玩的是什麼遊戲。未來Live更會與MSN messenger整合，透過PC也可達成與同伴的通信。



支援Live的遊戲有哪些？



目前對應Live的Xbox遊戲約接近70款，各種類型都有，而且還不斷再增加中，以下小藍給各位一些分門別類的介紹吧：

1 動作冒險類遊戲

忍者外傳 (Ninja Gaiden)



《忍者外傳》是遊戲界內其中一個最受玩家愛戴的著名遊戲品牌，而這個系列的最新作品亦是21世紀其中一個最令人期待的遊戲。在這個一流動作遊戲《忍者外傳》中，玩者扮演著名遊戲生死格鬥(Dead Or Alive)裡實力高強的忍者「龍．隼」(Ryu Hayabusa)，由於所屬的家族被Vigoor帝國屠殺滅門而展開復仇行動。遊戲設計充份利用三維空間的特色。在對抗Vigor帝國、打敗邪惡帝王和奪回神劍Ryuken的任務中，你所能夠依賴的，只有你的機智、忍術和手中的利劍。逼真的戰鬥和出神入化的靈巧忍者動作，在本遊戲加入另一層次的深度，令《忍者外傳》系列再次得到遊戲界的讚譽，重現昔日的光輝。

對應Live部分：新元件下載，積分排行榜

縱橫諜海 (Splinter Cell)



縱橫諜海是一個能讓你獲得非常獨特經驗的遊戲，它會讓你身在其境，就如同你是遊戲中的特務般。這是一個第三人稱的遊戲，在遊戲中你所要扮演的是一個國際安全小組的特務，打擊恐怖份子，完成秘密行動，和其他遊戲不同的是，殺人不是唯一過關的條件，你可以技巧性地利用地形，道具來完成任務。在遊戲中，你所扮演的是特務Sam Fisher(山姆費雪)，他是國際安全小組的一員，你有權得知國家最高層的安全秘密，因此為了保衛國家，你必須做到任何你能做到的事以確保國家安全。全副武裝以準備好去滲透到敵人的大本營裡，確保能拿到最重要的情報，毀掉任何可能造成危機的資料並且分化敵人，但是絕不留下任何足跡。

對應Live部分：新任務下載

2 角色扮演類遊戲

真夢人生 (True Fantasy Live Online)



Xbox平台上第一款萬人連線的MMO RPG。在邪魔橫生的世界裡，一群義勇軍決定結合起來，斬妖除魔。玩家平時會扮演各種不同職業，包含有騎士 魔法師等…除了一般的除怪練功外，生活上的耕作捕魚烹飪等一應俱全。玩家除了可自由創造角色的外型，連吃太多變胖也會自動表現出來。

對應Live部分：MMO線上RPG：即時語音傳輸

3 射擊類遊戲

虹彩六號3 (Rainbow Six 3)



繼Tom Clancy Ghost Recon和Splinter Cell後，大受歡迎的Rainbow Six系列亦相繼推出新一代遊戲平台Xbox版本。Rainbow部隊要和時間競賽，停止恐怖活動及阻止一場的戰爭。Rainbow部隊要到世界不同的地方去執行這個重要的任務。他們要破壞恐怖份子的陰謀，抒解國際恐慌。

對應Live部分：下載新任務、新地圖；線上多人合作、對抗模式；即時語音傳輸

4 運動類遊戲

網球大聯盟 (Top Spin)

Top Spin 為你帶來完美的網球體驗。你可以建立自己的網球風格、險中求勝、擊出世界級的好球、對裁判的判決提出上訴，甚至由觀衆那裏著手，發展出獨特風格的球場。你亦可以接受教練的培訓，從中掌握揮拍擊球及善用場地表面的技巧，然後在網上排名榜力爭上游，最後成為世界第一高手。

Top Spin 內有單人及雙人賽模式，與你對壘的16名世界頂尖職業高手包括球場名星庫妮可娃(Anna Kournikova)和全球第一高手曉域治(Lleyton Hewitt)。



對應Live部分：
線上對戰：全球積分排名：即時語音傳輸

5 競速類遊戲

Moto GP 2



全世界最快且最先進的機車大賽又回來了，而且這一次在GP2中的表現又更加突出了，騎上你心愛的賽車和世界上最頂尖的二十位賽車手共同競賽吧，你將能體會到以一百八十英哩過彎的快感，以及當你過彎時膝蓋只有離地幾吋的那種刺激感覺，同時你將要在各種不同的天氣狀況下在這些漂亮的道上和其他賽車手競速，更重要的是，你有多種遊戲模式可以選擇，且能夠自訂屬性，再加上支援線上遊戲，相信這一次Moto GP 2將會把全世界最受歡迎的一項運動完美地搬上Xbox這個具有強大性能的主機上。

對應Live部分：線上多人對戰：全球積分排名

6 格鬥類遊戲

生死格鬥網路版（Dead Or Alive Online）

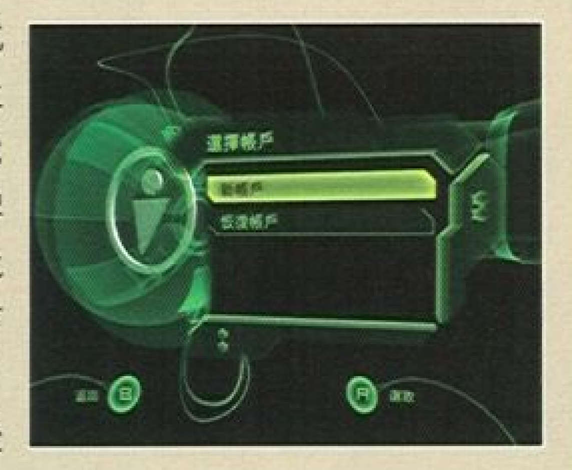
透過Team Ninja精緻的圖形處理，讓玩家得以重新回味前作一二代的精髓。

除此之外，更精緻的場景、更多的服裝…通通會搬上這新一代的大作。而且這一切還全部線上化！這也是史上第一款3D線上格鬥遊戲！！



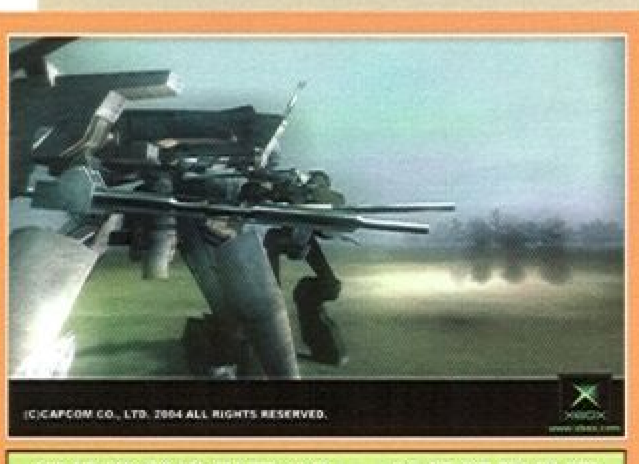
對應Live部分：線上多人對戰：全球積分排名：新元件下載：即時語音傳輸

透過Live，遊戲變得更好玩了！



有了Live，現在就得秀一遍，遊戲加上Live，有多好玩呢？我們拿現在最風靡的世界街頭賽車2（Project Gotham Racing 2…以下簡稱PGR2）做示範吧！！放入PGR2，進入遊戲後會自動登入Xbox Live（如果Xbox是在連線狀況下）…

如果是個人玩，PGR2會提供獨特的Kudos積分排行榜，可以上傳你每一賽道跑完的積分成績，也可列出你的世界排名（真慚愧，小藍的名次不是很好看），當然啦…排名裡你也可任意瀏覽，甚至找出你的好友是不是比你還遜：此外幽靈車下載，提供了包括自己在內，所有世界排名內玩家的幽靈車下載，知己知彼百戰百勝，看一看別人的紀錄，對自己技術提升是有很大的幫助唷！



連線遊戲增加了XBox的無限想像空間

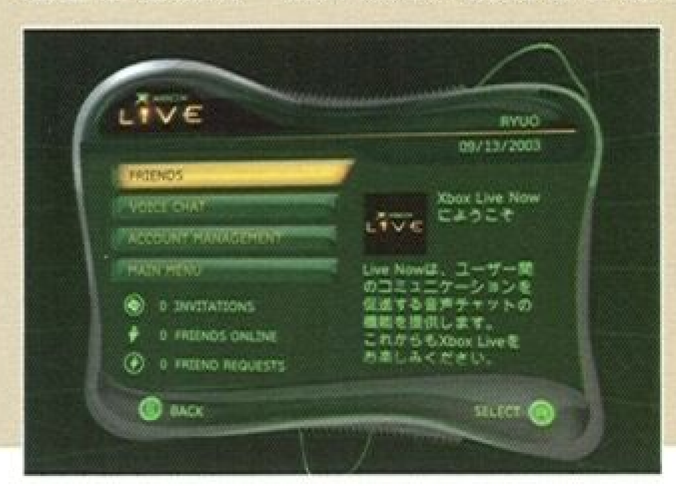
除了Kudos各項排行功能外，PGR2還提供了元件下載，舉凡新賽道、新車輛…都可以透過Live的服務下載至Xbox主機硬碟中，讓玩家永遠有新體驗。




可以是同伴，也可以是敵人

除了「獨樂樂」外，PGR2怎麼可能忽略「衆樂樂」呢～除了原來就有單機四人同樂、System Link多台連線支援外：一個人在家玩也不會孤單，因為透過Live服務，能讓你加入全球的同好一起線上競速，你也可自己開場遊戲當主持人，在大廳玩家上門，或送出邀請，請你的好友一起飆車。飆車同時，只要戴上耳機麥克風，打屁聊天、哈拉吹牛隨你便！（難忘的華盛頓碰撞之夜，大家聽說要上雜誌，拼命搶鏡頭）（賽完後的排名）

以上這當然只是Live無窮樂趣的「冰山一角」…不同性質的遊戲，Live的體驗也會不同～但是今後不必正襟危坐在電腦前，就算懶洋洋的癱在客廳沙發上，也能夠玩起「線上遊戲」的！所以你說Xbox Live值不值得買呢？相信小藍應該在文中提的很清楚了吧～^^




五行相生亦相剋 金、木、水、火、土 魔法
東方的暗黑破壞神　引爆一場人神間爭戰
復活
秦殤前傳
五大職業任君選擇：巫師／獸人／祭司／刀客／遊俠
豐富多款武器道具：打怪／尋寶／自製／融合／升等
多種隱藏技能系統：法術／體術／咒術／劍術／刀術
自由度高劇情模式：豐富支線任務影響主線發展結局
優質畫面淋漓表現：古式建築／光影效果／法術特效
動人音樂扣人心弦：精心編製／中國樂風／動人音效
ATARI
目标软件
中國RPG大作
『六月』引你進入古代風情









羅馬帝國復仇記

CELTIC KINGS THE PUNIC WARS

無主帥之軍　如稻草軍團
恃超強AI　蝦兵成天將

“人性化智慧”運用昇華
「羅馬帝國復仇記」之“即時戰略”精神

最佳化的系統需求
PII 400 MHz ，128MB RAM，32MB 3D Card

最典型的即時戰略
羅馬、迦太基、高盧、伊比利亞四大王國進行爭戰

最豐富的網路對戰
"八人"同時在線，千軍萬馬，戰火一觸即發

最優質的人工智慧
敵人不再墨守成規，從錯誤中學習，從失敗中再站起

最英雄的英雄特色
善用強大的英雄功能以一抵百是可行的

全中文化介面／五月強力上市







Gamespot 與Gamyspy一致給
「羅馬帝國復仇記」最佳好評!!

HAEMIMONT GAMES

英寶格股份有限公司　Tel:02-55549523　Email:service.tw@atari.com

ATARI

極道車魂

DRIV3R

"俠盜獵車手"比得過我這幫弟兄嗎?

體會臥底警探「譚納」的難處，身處「無間道」的黑白世界！

不受法律的約束但心中有把尺：因為你是臥底警探
緝兇捉盜的重任視隨機而應變：因為你是譚納警官

真實呈現的邁阿密場景
精彩絕倫的電影運鏡手法
陸-海-空各式工具使用
知名影星的美聲獻藝


身為警察開車撞人是為執行公務


身為平民開車撞人是法理所不容


搶車搶飛機偷快艇是你特有技能


做人太囂張在黑白二道會混不下

PC CD-ROM SOFTWARE 中英文版同步推出



首發英文版









提供最完整詳細的石盤攻略













讓你能輕易在戰場上克敵制勝

浴血戰場 2004 技巧詳細解析

學者 翔

當享有盛名的動作大作《浴血戰場 2004》(《UT2004》)在網路上釋出 DEMO 測試版本不久，正式版就閃亮亮的上市囉！，雖然正式版跟著上市，不過免費的測試版還是在網路上引起一陣廝殺熱潮，畢竟測試版不用錢嘛！而且還有許多網咖或國外公司肯開測試版加上正式版的伺服器供玩家上線廝殺，也有很多玩家在測試版當中對戰，所以除了正式版，這邊也要另外介紹測試版的遊戲內容，因為測試版和正式版的差異不大，只是測試版只有六個模式，每個模式也只有一個關卡而已；另外測試版和正式版都有不少新模式和武器讓玩家比較不熟悉，在此就先跟玩家們慢慢介紹。

武器簡介

遊戲當中已知的武器總共有十五種之多，但是依照遊戲模式的不同，所使用的武器也會有所限制，其中還有少數稀有的強力武器，但是強力彈藥數也限定比較少，所以基本上使用的武器還是最普遍的 8 至 9 種基本武器。

Shield Gun

屬於近距離型的基本武器，沒有什麼攻擊力，不過攻擊時可以集氣，如果對方沒有護盾又是在近距離中的話通常會一擊必殺。此外，按住右鍵會出現一道保護盾，可以大量減低攻擊的傷害，但是會持續扣能源，當不使用時能源會慢慢恢復。

Assault Rifle

屬於小手槍，射速快、威力小，通常只有在彈盡援絕的時候會用到，如果手上已經有一把 2 號武器，又拿到一把時就可以使用雙槍，但是威力還是頗低；如果按下右鍵就可以射出彈跳的爆彈，經過一段時間之後會爆炸，不過數量很少。

Sniper Rifle

狙擊來福槍，只有在部分關卡會出現，對於車輛沒有什麼攻擊力，但是射擊敵人則威力頗大，按下右鍵會變成狙擊模式，和狙擊雷射槍相比，狙擊來福槍的連射速度比較快。

Mine Layer

屬於特殊關卡才出現的武器，只有在部分關卡可以使用，按下左鍵會射出類似蜘蛛般的地雷附在地上，按下右鍵後會讓蜘蛛炸彈移動到玩家指到的地點，但是移動距離有限，距離太遠會爆炸，被敵人踩到或車輛輾到也會爆炸，威力強大。

Shock Rifle

連射型的雷射槍，威力頗高、重新填彈速度中等，對於進階型的玩家比較適用，填彈速度不是很快，所以常常射完一發就會被攻擊；當按下右鍵之後會射出一顆單發的雷射彈，速度慢但威力變高。

Flak Cannon

屬於散彈槍類型，普通攻擊時會射出七發小顆的子彈到處彈跳攻擊敵人，射程較遠但是威力小；當按下右鍵時會射出集中型的子彈，打到敵人或是物品後會爆開攻擊敵人，威力強大但是射程距離超近。

AVRiL

屬於特殊武器，很少出現，只有在有車輛類型的遊戲模式下出現；對於車輛和其他機器型的砲塔等可以造成很大的損傷，按下右鍵後可以所定車輛等，發射時會變成追蹤飛彈，相當好用。

Link Gun

遊戲當中最多用途的槍，各種關卡有很多種不一樣的用法，基本攻擊為連發單發的雷射彈，按下右鍵之後會持續射出雷射，打到敵人會黏在對方身上造成損傷；當在發電廠關卡時，可以幫電廠或車輛恢復體力，而在團隊戰鬥時，可以打在隊友身上提高他的武器攻擊力，不過使用時會無法使用攻擊類型的武器。

Bio-Rifle

化學彈槍，會射出一顆劇毒的化學彈黏附在牆上或地上一段時間，踩到的人會重傷(自己踩到也會死)，普通左鍵攻擊時可以連發，不過距離短，按下右鍵可以集氣射比較遠，而且化學彈也會變大顆，撞到物品後爆開成小顆，不過集氣較久。

Ion Painter

稀有武器之一，遊戲裡當中唯一的離子砲，攻擊力超大，但是彈藥數只有 1 到 2 發，只有在某些關卡才會出現，對敵人和車輛都有很強的攻擊力。

Rocket Launcher

遊戲當中的火箭筒，射速快、威力大但是填彈較慢，通常為最多人使用的武器；當按下右鍵時可以集氣發射三發火箭彈，如果集氣時指定在敵人身上便會追蹤敵人。

Minigun

相當好用的連射機關槍，普通攻擊時快又準，但是彈藥消耗很快；當按下右鍵時命中會偏低，但是威力會大大提昇。

Lightning Gun

狙擊雷射槍，威力大但射速慢，填彈速度也慢，兩三發就可以打倒敵人，對車輛也會有非常大的攻擊力；按下右鍵後，就可以變成狙擊模式攻擊。

Grenade Launcher

榴彈槍類型的武器，很少出現，發射出去的榴彈對敵人和車輛會造成很大的損傷，投射出去的榴彈不會爆炸，可以按下右鍵促使他爆炸，而且榴彈體積小很難被發現。

Redeemer

稀有武器之一，彈藥數只有一發，武器出現時間非常長，攻擊力超大，只有在某些關卡出現，攻擊範圍也最廣，當按下右鍵後會發射出可以讓玩家控制的飛彈，玩家可以用滑鼠移動飛彈前進的方向，但有距離限制，被攻擊後也會無法控制飛彈。

Translocator

非攻擊武器，為傳送用的裝置，玩家可以射出一個小圓盤，按下右鍵就會傳送到小圓盤的位置，相當方便，但是只有在少部分的關卡才會出現。









測試版六種關卡模式

在這邊介紹遊戲當中六種不一樣的遊戲方式，每一種遊戲方式都有不一樣的目的和玩法，不明白的玩家就趁這時熟練一番吧！

Assault

保護重要據點模式。此模式分為攻擊方和守護方，攻擊方要攻擊對方某個特定的物品，而保護方則要守護特定物品，測試版的關卡為保護特殊飛彈（圖01）。



以攻擊方為出發時，玩家必須開啓艦橋連結到敵方車輛上（圖02），在開啓艦橋時，如果開啓開關的人被打死，艦橋又會移動回原來位置，所以要幫他掩護一段時間；在左方會有敵方的機槍砲和狙擊手會不斷攻擊，當艦橋的讀取時間結束，就不會再退回原位，這時候方會出現一個開關，開啓之後會讓車輛靠近敵方車輛（圖03），不過守方的玩家可能會用彈跳裝置跳過來攻擊方這邊，因為攻擊方的車尾還有一個機槍塔可以使用。





從艦橋通過之後走到底要爆破大門（圖04），爆破之後裡面還有一個開關，開啓後可以讓支援車移動到敵方車輛上，這時玩家的重生點會變在這一邊（圖05），在這節車廂的底端還有一個開關，可以開啓另一側的車門（圖06），在另一側守方還是有不少機槍塔可以使用，所以往往攻擊方會死上百次，走對面車廂底端會有通道跳下去（圖07），這時就會看到目標飛彈，拉下最底端的開關一段時間之後，會出現車輛把飛彈載走，就算攻擊成功（圖08）。



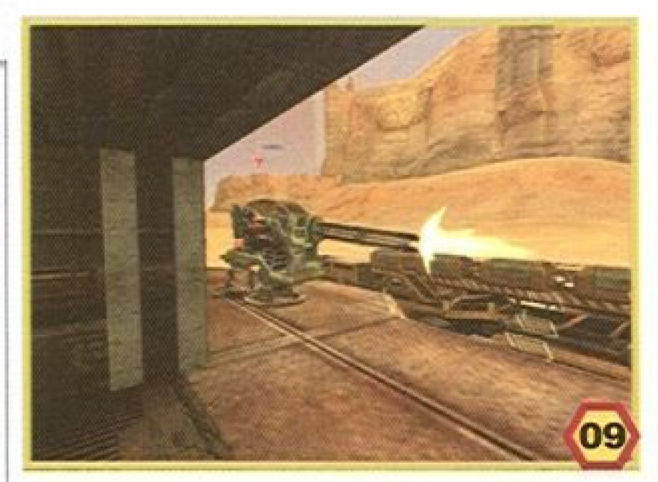






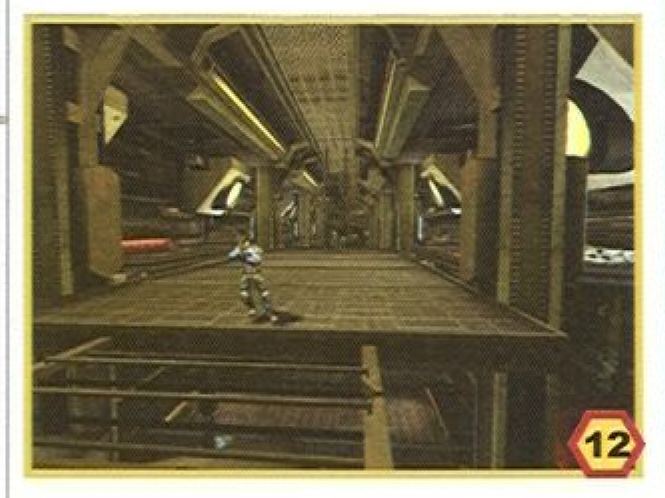


以守護方為出發時，這個關卡守護方比較佔優勢，因為守護方有不少機槍塔可以使用，一開始就佔住機槍塔掃射敵人就會比較輕鬆(圖09)，就算沒有機槍塔，玩家也可以使用狙擊槍狙擊靠近艦橋開關的敵人(圖10)，而在機槍塔附近的邊緣還有可以彈跳到對面的踏板，可以跳過去佔領對面的機槍塔(圖11)，如果攻擊方已經炸破大門進到車廂內時，往往致勝的攻防戰都在這節車廂內：這邊左右兩側都有彈藥、補血、護盾可以拿，但是攻擊方比較佔優勢，因為重生點就在車廂內(圖12)，而最後的車廂也有機槍塔可以用，如果連機槍也被破壞的話，通常就算輸了，當抵擋到限制時間到時，飛彈還未被載走就算守方獲勝。


09

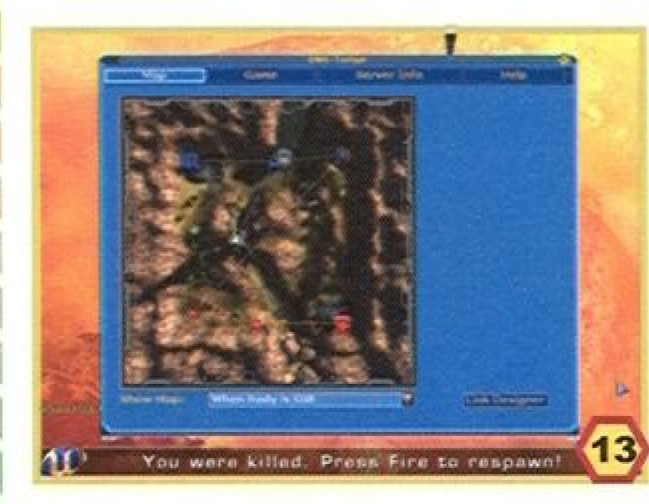

10


11


12

Onslaught

這個模式算是網路上許多人玩的模式，因為這個模式內會出現各種車輛、飛機讓玩家使用，團隊合作在此模式當中相當重要。在這個模式當中玩家必須佔領和保護發電設備，如果佔領了所有發電設備，則對方的主要發電廠護盾會消失，這時打破對方發電廠後就會獲勝，而遊戲裡也有地圖解析這些發電廠的位置和連結(圖13)。



13

此模式中有許多車輛，其中飛機為相當方便的攻擊工具，坐上飛機後可以使用跳躍和蹲下鍵上升和下降(圖14)，而飛機主要武器為連發雷射槍，次要武器為追蹤飛彈，基本上飛機屬於進階型的攻擊工具，操縱頗困難，但是筆者在國外的遊戲伺服器目睹駕駛飛機超強的玩家，以跳下飛機的方式取得補血之後再跳回飛機飛走，而且飛機除了害怕飛彈和狙擊雷射槍之外，很難用其他武器把他打下來。


14

戰車的速度慢、填彈速度也慢，但是威力大，裝甲也頗厚，適合初級的玩家，不過使用戰車通常會成為標靶，體積大移動速度慢，最怕地雷和火箭筒武器(圖15)。吉普車的武器為雷射槍，可以集氣射出一條橫向的離子網攻擊範圍敵人，但是命中率不高，移動速度中等，控制頗困難，而吉普車高階用法為按下右鍵，會出現兩把剃刀在車輛旁邊，可以秒殺敵人，要特別注意的是吉普車裝甲較薄，被打往往一下子就爆炸了，而且剃刀也會被敵人打斷......(圖16)。



15



16

輕型車輛為移動速度最快的車輛，沒有什麼攻擊力，但是最多人使用，因為速度快，橫向體積大，一般使用這台車輛最大也最容易殺害敵人的方式為「衝撞」，由於速度快所以很難讓敵人躲過，高手級的玩家往往使用這台車輛就可以秒殺數量很大的敵人，也由於速度快，所以很容易躲過子彈攻擊，屬於高階型玩家適用的車輛(圖17)。還有這一個模式會出現「Mine Layer」槍，可以在地上放置蜘蛛地雷阻擋車輛，相當好用，但是彈藥數頗少。


17

此外，這個模式的每個發電設備還有機槍塔給玩家使用，當使用機槍塔時無法移動，但是威力大、裝甲也厚(圖18)，而在這個模式當中，「Link Gun」為最重要的武器，當玩家對車輛和發電設備按下右鍵時，可以幫發電設備和車輛恢復體力，玩家要佔領發電設備也要使用這個功能來佔領(圖19)，通常每個玩家主要的發電廠都會有一個高塔，這個高塔上可以拿到狙擊雷射槍，非常好用，但是也會成為飛機攻擊的對象，當玩家退守到自家的發電廠時，機槍塔和高塔上都是最好的防守地點(圖20)，如果連主要發電廠都被破壞，則玩家就會失敗。



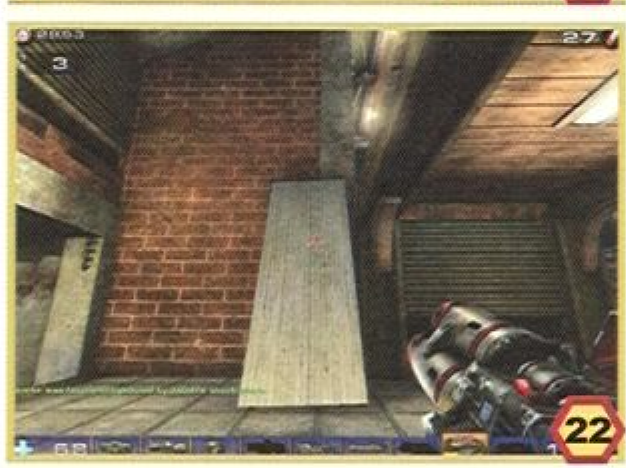




DeathMatch

死鬥模式。最普通的遊戲模式，玩家只要到處殺敵人就可以，當殺到指定數量之後就算獲勝，其中以火箭筒最多人使用，配合跳躍和射擊敵方腳下往往可以殺死不少敵人(圖 21)，而Link Gun也非常好用，在關卡當中還有靠在牆上的鐵板，可以使用鐵板爬到高處(圖 22)，這關的雷射狙擊槍就變得比較少用到了，遊戲當中的玩家都是敵人，只要努力地殺就對了。





Capture the Flag

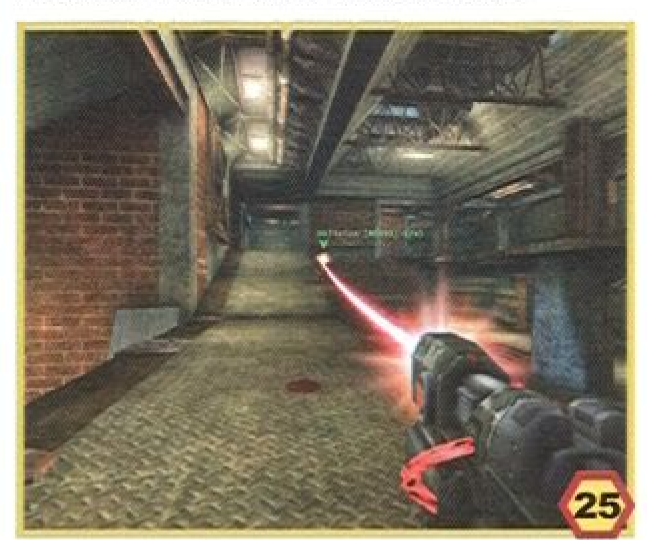
搶旗模式，玩家必須奪取敵方的旗幟和保護自己的旗幟。重視團隊作戰，當己方的旗幟被奪取後，要打死對方才有辦法搶回來；測試版當中只有一個關卡遊戲，要通往敵方基地的路線只有一條(圖 23)，往往都要在這邊迎戰，當然玩家也可以保護旗幟為主，站在旗幟附近保護，比較佔優勢，因為旗幟附近有不少補血和彈藥可以拿(圖 24)，此外，這關可以使用Translocator傳送圓盤，通常網路上的高手都是配合圓盤和武器來攻擊，使用快速鍵切換武器就可以配合得很順手。





Team DeathMatch

團隊死鬥模式，和死鬥模式不同，以隊伍為主，目的為殺死對方隊伍，當殺到一定數目後就會獲勝，基本上和死鬥模式相同，最大的不同是Link Gun的使用，當玩家按住右鍵射擊友方夥伴時，Link Gun會轉變成紅色，被射擊的友方夥伴武器威力會大增(圖 25)，同時行動為團隊死鬥模式的獲勝關鍵。



Bombin Run

攜帶炸彈的特殊模式，玩家必須攜帶炸彈跳到敵方的通道裡炸壞對方基地(圖 26)，其中在地圖裡還有許多紅色的通道，進入之後會從另一端彈射到高處(圖 27)，遊戲的炸彈放在中間，當藍隊或紅隊拿取炸彈之後，會出現光圈在玩家身上(圖 28)，如果跳到對方基地通道裡就算獲勝，所以拿取炸彈的人往往會成為追殺的對象，而且拿炸彈時，無法使用任何攻擊，但是當沒被攻擊時體力會慢慢恢復，此外按下攻擊鍵則可以把炸彈丟出去。







這個模式也可以使用Translocator傳送圓盤，在測試的地圖中間左右兩側有護盾和最強的Redeemer火箭砲可以拿(圖 29)，威力大但是用途並不大，在中間還有狙擊雷射槍，玩家可以選擇拿取雷射槍後躲在高處狙擊，為比較安全的攻擊方式，而且狙擊雷射槍的威力也頗強大(圖 30)。當然，這個模式也是注重團體戰，當友方拿到炸彈之後，保護他為主要的工作，因為它會進入無法攻擊模式，當然攻擊方則為追殺拿炸彈的人為主。







其他附屬功能

除了以上的模式和遊戲之外，遊戲當中還有許多小設定，像是改變武器的設定、玩家人物的選擇和團隊的徽章更換等等(圖 31)；除此之外，玩家也可以按下F4和F5切換視角，遊戲當中除了第一人稱視角之外，也有可以看到自己的背後視角(圖 32)。Translocator 傳送圓盤的使用相當自由且方便，當玩家射出圓盤時，就可以隨時按下右鍵傳送至該地，而且使用無限次，傳送的玩家身上會出現紅光(圖 33)，可以隨時使用和更換武器攻擊，初階玩家最好熟練這個技巧才有辦法致勝，另外，當玩家不知道敵方陣地時，按下N和M鍵，會出現光球指引玩家敵方和己方的方向(圖 34)。

測試版的內容基本上已經算相當完整，正式版裡的功能也都開放給玩家使用了，測試伺服器也有相當多個，玩家可以先到官方網頁下載測試版上網和其他玩家廝殺一番。









正式版新增四種模式

Double Domination

在正式版當中新增了四種新模式，這邊就跟玩家介紹一下。第一種新增模式為「Double Domination」，和字面上的意思相同：「雙重佔領」。玩家在這個模式當中佔領據點，每個關卡有兩個據點，當某一方同時佔領了兩個據點之後，畫面上就會出現倒數計時，如果某一方同時佔領兩個據點 10 秒就算獲勝，這時據點又會回到中立狀態必須重新佔領(圖 35)。



雖說是雙重佔領，但是當藍或紅某一方佔領獲勝之後，失敗的那一方會從頭再來，而勝利的那一方則會從剛剛佔領過的據點開始繼續，所以對勝利方佔有很大的優勢！勝利隊伍的另外一個優勢就是，因為他們已經再度踩過據點，所以勝利方通常可以派一些追兵出去失敗隊伍的重生點(圖 36)，往往失敗一次之後要翻身就非常困難，不過在雙重佔領模式當中的地圖都相當遼闊，重生點相對的也變大很多，好好運用玩家的團隊默契得到勝利吧！



Mutant

突變模式，這個模式相當特殊，玩家不是亂殺就可以了，在玩家一開始進行這個模式時，所有的敵人都可以互相攻擊，當某一個玩家在所有玩家裡殺了其中一人，這個玩家就會突變成異生物，變化成異生物的玩家，攻擊力、跳躍力、移動速度、防禦力全部變成兩倍，另外所有彈藥達到最大值 200 發子彈，此外還會呈現隱形狀態(圖 37)，而玩家的記分只有在你變成突變狀態殺了其他玩家之後開始計算。



在某個玩家突變之後，所有玩家都不能互相攻擊，除了分數最低分的以外，最低分的玩家可以隨意的攻擊其他玩家，但是如果最低分的玩家被突變的玩家所殺，突變的玩家會瞬間得到 5 分的分數！雖然在突變之後所有狀態會達到最高，但是突變玩家的體力會不斷下降，裝甲值也不會補充，只有靠殺死其他玩家來獲得；當有某一個玩家殺死突

變玩家之後，殺死他的玩家會變成下一個突變人，此時也會有地圖告知玩家突變人的位置，而且該玩家的姓名也會顯示在畫面上。

在突變模式當中，如果讓操控性超高的玩家變成突變人那就糟糕了，往往突變人都有以一擋百的火力，普通玩家被突變人用火箭炮炸兩發就會陣亡，而且突變人也會在隱形狀態，很難被察覺，當他躲在黑暗中時更難被看出來（圖 38），要幹掉突變人最好的方法就是偷襲，因為突變人的體力會持續下降，所以獵取其他玩家得到體力就是他的目的，這時想要殺他的玩家，不管有沒有滿血都把地上的補血包拿光，逼迫突變人一定要出面殺玩家，加上持續扣除體力和其他玩家的合作，往往都很容易把突變人殺死，要注意的是，當某人變成突變人後，他會馬上被傳回任意一個重生點。


38

Invasion

抵擋外敵模式，這是唯一一個所有玩家合作的模式，當開啓這個模式之後，所有玩家都會在同一個隊伍裡面；這時會不斷出現異形生物，玩家的目的就是在這些異形生物的攻擊之下存活下來，而存活的時間必須看主伺服器的設定。

登場的異形生物相當多種，有許多還會跟隊友長得差不多，會很難分別，而且在這個模式裡，武器量和補給彈藥數都相當少，許多彈藥或武器都會放在一些很麻煩的地方，通常去拿武器時都會遭到圍剿（圖 39），如果玩家不幸被異形生物幹掉，就無法復活，必須等時間到或是所有玩家被殺死才行，此外，這個模式的地圖大部分都不大，而且都會在無重力模式下進行遊戲，也就是玩家可以跳得很高、在空中停留很久，也可以藉由地上的跳躍裝置在建築物中間到處跳躍拿取武器（圖 40）。特別注意的是，當玩家不小心自己摔死也算陣亡。


39


40

Last Man Standing

和字面上的意思一樣，最後生存者模式。在這個模式當中，活到最後的玩家就是勝利者，每個玩家有三次陣亡的機會，在陣亡三次之後就不會再重生，玩家可以按下 F1 觀看其他玩家的狀態，無法重生的玩家會變成「Kick Out」出局狀態。基本上這個模式和死鬥模式差不多，只不過不能輕易陣亡罷了，而且這個模式和抵禦外敵模式很類似，幾乎所有的地圖都是很高但是很小，存在的地圖大部分都是無重力狀態，唯一不同的是，生存者模式玩家不會摔死，即使從超高的地方掉下去也不會陣亡（圖 41）。


41

Assault

這個模式在測試版當中也有，但是卻是遊戲裡最複雜的模式，相對的也是最有趣最多人玩的模式。玩家在這個模式裡扮演正反兩大陣營，和測試版相同，分為攻擊方和守護方，攻擊方要攻擊對方某個特定的物品，而保護方則要守護特定物品，唯一不一樣的地方，正式版裡每個關卡的目的都不一樣，有的關卡是一隊躍進攻或逃難，而另一隊則是防禦和追殺。除了測試版的關卡，正式版還有五大關卡給玩家一同遊玩。

AS-FallenCity 關卡

正式版裡的第二個關卡，以下均以攻擊方為紅隊，而防禦方為藍隊來說明較為方便。一開始攻擊方紅隊必須摧毀藍隊在路口底端架設的障礙物以便通行，但是這邊也同時是藍隊的重生點；困難的是，紅隊只有一條通道，藍隊只需要龜在重生點裡面就可以做到防禦的動作（圖 42），最好的方法就是站在通道外用掃射的（因為沒有火箭炮可以拿），當好不容易摧毀了路障之後，會出現新通路，而所有藍隊玩家也會被傳回下一個重生點。

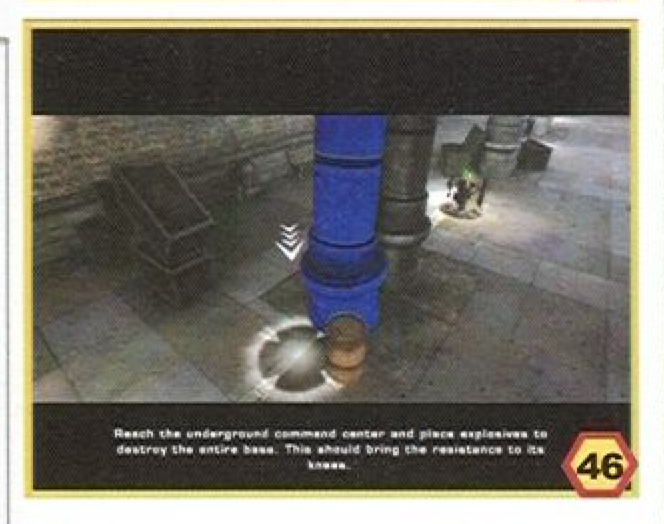

42

這時在剛剛破壞的路障上方會出現機槍掃射，可以先把它破壞掉，下一個據點在右邊不遠處，紅隊必須按下這邊的開關打開前進的通路（圖 43）；打開通路後，會出現新通路，而且分為上下兩條通路，隨便一條都可以前進（圖 44）。在道路的底端，紅隊必須破壞在大門內側的兩邊開關，玩家可以在這兩個開關上看到血量（圖 45），最簡單的方法就是從橋上的道路前進，從上方先用火箭炮把下面的藍軍轟炸一番，當破壞了兩個開關後大門就會打開，這邊紅隊必須在右手邊的火車車廂內和外側的柱子上放置炸藥，放完之後經過一段時間就算獲勝（圖 46）


43



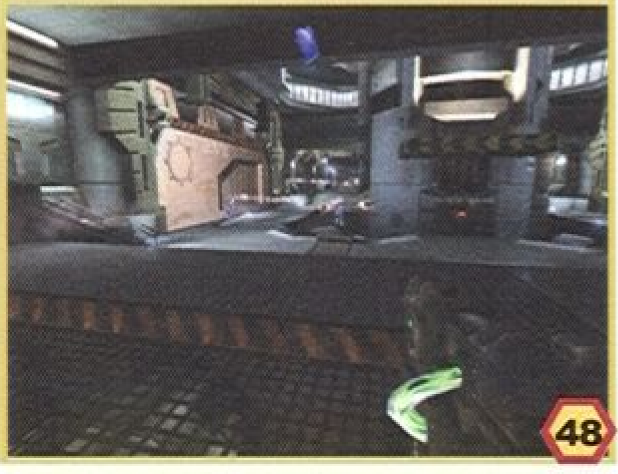




AS-Glacier 關卡

這個關卡紅隊必須盜取藍隊的雷射坦克車，任務一開始時，紅隊只能從兩側的海邊前進，想辦法按下對面右邊控制室裡的開關放下橋樑（圖47），放下橋樑後旁邊的門會打開，進入通道往下一個據點，這邊也是藍軍的下一個重生點：紅隊必須按下藍隊重生點旁的柱子上兩個開關（圖48），按下之後旁邊的大門會打開，這時進去之後就會看到雷射坦克，而這一關的補給台座都會有狙擊槍可以拿，往往藍紅兩隊都會在兩邊用狙擊槍互相射擊，不論對哪一方來說這都是最好的方法（圖49）。







搶到雷射坦克之後，玩家必須開著坦克沿著道路前進，把坦克停在路口頂端的門前，停上去的同時大門就會打開（圖50），從打開的大門進去，左手邊有一個控制塔，這是紅隊的下一個目標，摧毀控制塔裡的開關讓坦克能夠前進，經過這個門之後就會到外部了；而外部的藍隊機槍塔和補給都相當多，難度很高，最保險的方法就是別移動太快，慢慢前進邊用坦克的超強雷射攻擊（圖51），在外部移動到出口的大門，紅隊必須破壞大門讓坦克經過才算成功。這個任務最麻煩的地方，就是玩家還必須保護雷射坦克，如果雷射坦克被破壞也會算失敗，不過可以用「Link Gun」持續的幫雷射坦克補充血量前進。





AS-Junkyard 關卡

廢棄城市的逃難關卡，這個任務紅隊必須逃出藍隊的支配地點，一開始必須去拿取路上的「Energy Core」，就在一開始的前方不遠處，困難的是右側山丘上會不斷出現藍軍掃射（圖52），拿到之後就可以回頭開吉普車前進，注意不能讓吉普車被摧毀，這一關紅隊友比較好的過關方式，在地圖上會有很多藍色光芒的跳躍台，要好好利用。

下一個目的紅隊必須打開大門的開關，玩家可以從畫面上的跳躍台跳上去（圖53），這時可以到藍隊大門口左側的高處山丘不斷掃射，或是直接從山丘右邊的跳躍台跳到對面去啓動開關（圖54）。打開大門後離最終地點還有一段距離，這邊的地形也都是跳躍台加上山丘，對紅隊還是比較有利，因為紅隊的前進速度比較快，紅隊玩家可以利用跳躍台跳到山丘上狙擊，藍隊的速度因為比較慢，所以拿到武器的機率也比較低（圖55），到達道路底端的紅色大門就算完成任務。





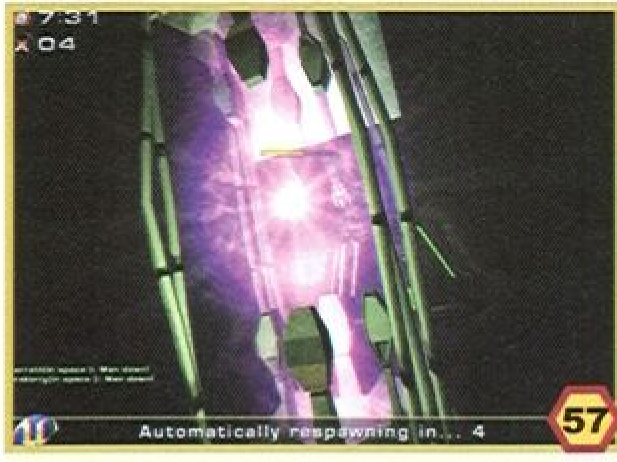




AS-MotherShip

這個任務算是最特別的了，一開始紅藍兩隊都操縱戰機在宇宙中廝殺(圖56)，第一個目的地是在藍隊母艦的底部，圓形的底部入口可以進去，破壞掉第一個發電器，破壞後會出現新的目的，可以從內部或外部進入，建議從圓形底部進入內部破壞其他兩個發電器會比較容易，這兩個發電器就在第一個發電器通路的更下方，在最下方的底端兩側會看到兩個紫色發電器(圖57)。發電器斷電後，藍隊母艦大門會開啓，這時紅隊必須開戰機侵入藍隊母艦，這邊比較困難，因為藍隊母艦上的追蹤大砲很多，但是只要有一輛紅隊的戰機靠近並且進入後，就會切換成原來的人類步行模式(圖58)。







侵入母艦後，紅隊的重生點會改變在母艦裡面，沿路進入母艦，破壞道路底端兩個側門上方的開關(圖59)，破壞開關之後進入會有三座機槍塔必須破壞，最難破壞的是最底部的雷射機槍塔，只要被打到兩槍就會死！其實有一個最偷懶並且最簡單(也是最賤的方法)，紅隊只要站在左右兩側的艦橋上面用3號武器的Bio-Rifle或Flak Cannon，不斷的往下射擊就可以，不管有沒有中都會對藍隊的雷射機槍造成破壞(圖60)，破壞掉三座機槍塔就會完成任務。

基本上戰機的操縱和一般移動時一樣，只要用W、S、D、A即可，而按下右鍵則會發射追蹤飛彈，要注意的是追蹤飛彈無法連續發射。





AS-RobotFactory

最後的一個進攻地圖，紅隊必須摧毀藍隊的機器人工廠。這個地圖也是最沒有攻略性的地圖，基本上紅隊就是不斷的亂殺就是了，因為路線只有單一，也沒有其他路線。任務一開始紅隊就可以擁有兩輛坦克，而且會不斷重生，但是藍隊路上的雷射炮塔和離子炮塔絕對比坦克強！只要破壞了路上最強的離子炮塔，道路就會開啓(圖61)。



當入侵到工廠內部後，玩家必須摧毀第一個能量發電廠，在通路底部的左手邊，第一個發電廠通常藍隊會無法防守(圖62)，破壞第一個之後背後的大門就會打開，可以走上下兩條通路，都可以到達，這邊可跳躍破壞三個發電開關，中間的最麻煩，有防禦網擋住，而且藍隊只要龜在裡面就好：最好的方法就是在外面慢慢掃射，也可以引藍隊出來搶他們的火箭炮(圖63)，直接射擊三個開關。





當三個開關被破壞後，藍隊會被傳送到最後的重生點，這邊也是最難的，下方就是藍隊的重生點，而且一定會遇到，只能用慢慢射擊主要電塔，射一槍算一槍，不過紅隊這時也會有火箭筒比較方便，摧毀最後的發點塔後就算任務成功(圖64)。



基本上所有的關卡都是對防禦方有利，而攻擊方較吃虧，所以非常注重團隊合作。目前國外的玩家比較喜歡進行Assault模式，而國內則是Onslaught模式，不過兩種模式都相當特殊而且有趣，還沒買的玩家就先上網下載測試版熱身吧！



聖騎士　路易王

武裝危機 關卡解析

這是一款第三人稱的動作射擊遊戲，遊戲中總共有21個紀念品(tokens)，你所拿到的紀念品越多，越能打開更多的額外獎勵。以下我們詳細的說明了每一關的紀念品所在，由於遊戲存檔只有一個，過關前一定要記得拿紀念品，否則一旦過關就會自動存檔，紀念品也永遠沒有機會拿到了。



第1關 Storm the Base

目標：

1. 從酒吧裡取得定時炸彈
2. 炸掉兩道關口閘門
3. 跑過爆破的閘門

提示：

這關主要是讓您熟悉控制介面和物品的用途，記得使用指南針來鎖定你要拿取的物品，只要朝向指南針上紅色的方向前進就可以了。假如覺得第三人稱不好瞄準，可以到選項（Option）裡的（Controls）打開自動瞄準（Auto-Aim）的功能（強烈建議）。平時兩位夥伴會跟在你身邊，你可以按1派他們淨空前方的區域，也可以按3把他們叫回來；怕他們亂跑受傷的話，不妨派他們防守後方的區域，等到你殺光敵人再派他們回來即可。

紀念品：

第一個紀念品就是起始點前方的蒙娜麗沙畫像。



炸掉火藥桶讓敵人陪葬

過關攻略：

一開始往前走拿到蒙娜麗沙畫像後，會遭遇遠處幾名拿弓箭的敵人，幹掉他們後接近前方滿是火藥桶的軍營，打爆最接近的火藥桶就可以炸翻前方的兩名敵人。在火藥桶左邊會有黏著炸彈可以拿取。繞過被炸掉的建築物後又會有幾個火藥桶與敵人，同樣瞄準火藥桶炸翻他們。再往前走幹掉關口的敵人，可以用急救箱補充生命值。記得不要只補自己，留一些給傷勢嚴重的兩位夥伴補血。

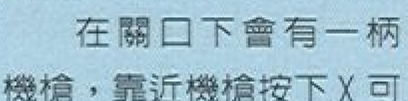


進入酒吧可以拿取彈藥



炸開閘門清光裡面的敵人

在關口下會有一柄機槍，靠近機槍按下X可以攀上機槍並射掉遠處的大管子。往前繼續走過關口在右邊是等一下要爆破的門，左邊則是酒吧，到酒吧門口按下X進入酒吧，按下滑鼠便可以取得定時炸彈、反重力及一把機槍。



回到後方的閘門按X鍵將定時炸彈裝上去，炸掉大門後警報聲會響起，從裡面將會湧出大量的敵人。你必須聯合夥伴殺入關口裡面，打掉左邊發出聲音的警報器，一路殺過去一直到二個閘門，特別小心左邊軍營的埋伏。再往前走到達第二個關口，在此裝設定時炸彈，炸掉閘門後跑過閘門過關。





第2關 Rescue Rexus


第一時間內摧毀敵人的警報器


紀念品就在途中破裂的房子內

目標：

1. 趕到監獄佔領加農砲
2. 炸開監獄的大門
3. 救出Rexus

提示：

摧毀轉角的警報器來阻擋源源不斷出現的敵人。記得加農砲雖然好用，但射擊速度不像機槍可以立即致敵人於死，面對蜂擁而出的敵人時很容易被手榴彈攻擊，最好不要用來攻擊敵人。

紀念品：

經過第二個警報器後，在左手邊的一個破掉的屋子裡

過關攻略：

起始點的旁邊就會有不少敵人，將他們全部殺光後往右走過一道被破壞的拱門，利用黏著手榴彈摧毀遠方的警報器，一路殺過去並佔領左邊酒吧旁的兩座機槍塔，利用機槍掃光前方所有的建築物（小心不要打到遠方的尖塔）。接著進入酒吧拿取Guy Fawkes Traitor Bomb（叛徒炸彈）與狙擊槍。回頭繼續往前爬上階梯，往右消滅源源不斷出現的敵人並摧毀左手邊的第二個警報器，左轉後一路殺過去，在左邊一棟破掉的建築物裡可以看到紀念品，跳進去拿取紀念品。立刻佔領旁邊的機槍，摧毀左邊兩個敵人建築與湧出的敵人。

殺到盡頭左轉又是一個敵方陣地，先攻擊警報器與火藥桶摧毀高塔，再陸續解決剩下的敵人。繞過陣地後往右走再往左走，前方會有兩座加農砲，用Z字型避開砲彈前進，陸續繞到兩座加農砲後方摧毀加農砲裡的砲手完成任務一，然後佔領左邊的加農砲，利用加農砲射破左邊的大門完成任務二。立刻離開加農砲清光裡面不斷湧出的敵人，闖進破掉的大門殺光左方兵營湧出的敵人後救出Rexus過關。



第3關 Liberate Fjorkin Village

目標：

1. 清光窗口的步兵、領隊和軍營
2. 從酒吧裡拿取定時炸彈
3. 用定時炸彈炸開兩座閘門
4. 使用定時炸彈摧毀城鎮裡的五個大機械獸
5. 使用定時炸彈從城裡炸出一條血路

紀念品：

進入第一個拱門後在左邊建築物後面

登上機槍來掃射敵方軍營



提示：

窗口的士兵會從屋子裡狙擊你，一定要用狙擊槍來反制。酒吧會等國王的部隊全被消滅後才會打開。

過關攻略：

一開始往前有右轉就會有一座軍營，在軍營與塔台旁會有火藥桶可以破壞掉軍營，清光所有敵人後進入軍營後面的拱門，在左邊的建築物後方會找到紀念品。往前繼續殺過去看到第二個軍營，摧毀軍營旁的火藥桶與所有的士兵便可完成第一個任務。

接著到左邊的酒吧拿取定時炸彈，背叛者炸彈及鯊魚槍完成第二個任務並進入第二階段：炸開酒吧旁的門進去展開殺戮，打爆軍營旁的管子也可以摧毀軍營（炸不掉的話就再補一顆黏著炸彈）。繞過軍營後在後方的閘門裝設定時炸彈，摧毀閘門完成第三個任務。

進入門內殺光軍營周圍的士兵，佔領軍營旁的機槍後摧毀軍營，然後將定時炸彈裝在一旁的機械獸上。繼續往前走會遇到兩座加農砲，使用黏著炸彈清光加農砲裡的砲手與一旁的軍營，並同樣在右邊的機械獸上裝設炸彈。往左攻過去又可摧毀一隻機械獸，佔領機械獸旁的機槍塔可以摧毀一旁的軍營。再過去的一挺機槍又可以摧毀一座軍營。往前走會看到一個酒吧和機械獸，先用定時炸彈摧毀機械獸，然後到一旁的酒吧拿取Mortar Gun（迫擊砲）。

經過酒吧進入另一個敵人陣地，竟然看到一隻活生生的機械獸，這可不是開玩笑的，利用迫擊砲與黏著炸彈不斷的攻擊機械獸，並使用來福槍或鯊魚槍射擊湧出的敵人，這些敵人身上都會有迫擊砲的彈藥。機械獸接近出口就會走回去，趁這時再進去酒吧補充彈藥跟生命值，直到摧毀機械獸為止。炸掉陣地裡還沒完成的機械獸後完成任務四。來到盡頭城牆處用定時炸彈炸開城牆後過關。

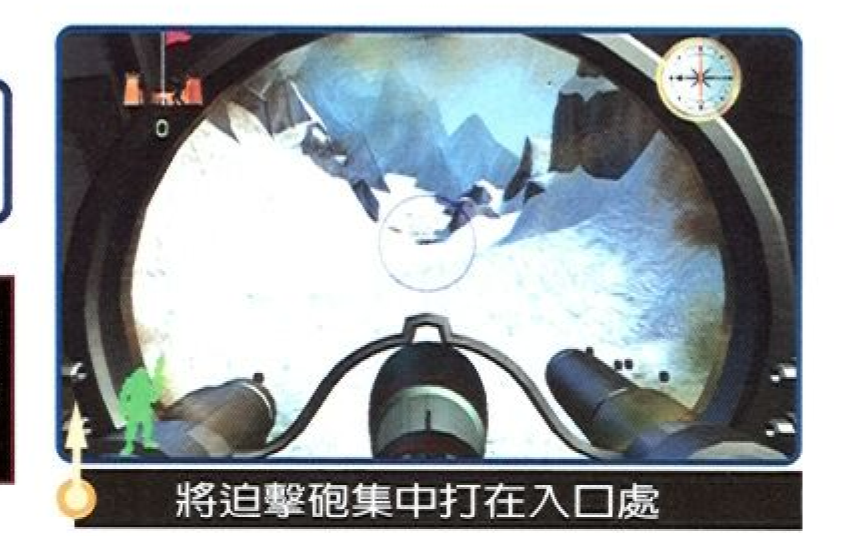
第4關 Defend Fjorkin Village

目標：

你必須在牆頭協防Fjorkin Village村落，盡可能殺光所有的敵人，假如100個敵人衝進村裡就算輸了。

紀念品：

第三波攻擊後紀念品便會從天而落，用機槍掃到便可取得。



將迫擊砲集中打在入口處

提示：

滑鼠左鍵是機槍，右鍵是迫擊砲，盡可能將迫擊砲打在敵人多的地方，餘黨再用機槍來掃射。記得迫擊砲的落點是關鍵，不要停止發射迫擊砲。

過關攻略：

敵人會一波波的攻過來，由於遠處的敵人機槍掃不到，要先用迫擊砲來轟，等敵人靠近再用機槍掃射。兩旁的火藥桶則用來緊急狀況。上面有時會掉一些火藥桶下來，也可以利用這些火藥桶來助攻。只要阻擋住幾波的敵人攻勢即可過關。

第5關 Rescue the Sacred Lamb

目標：

1. 解決8名狙擊領隊
2. 找出祭祀的羔羊

提示：

除了用火藥桶來引發爆炸外，在山壁上也會有一些石頭，摧毀下方比較小的石頭可以讓大石頭滾下來壓死敵人。

紀念品：

一開始經過兩個機槍後的石門往右轉，沿著山壁直走便可取得。



狙擊手都躲在山邊的平台上



使用迫擊砲摧毀遠處的加農砲

過關攻略：



山崖上的大石頭可以將他們打落



往前幹掉兩名士兵，再往前走清光機槍陣地旁的敵人，這時天空會出現飛船向你射擊砲彈，四處移動閃避砲彈並繼續前進，經過前方的石門後前方石台上會有一個狙擊手，下方則會有一大票敵人，利用狙擊槍先幹掉狙擊手，然後射擊下方的火藥桶，再一一解決湧來的敵人。離開石門後立刻從石門旁的小路進去，沿著山壁往前走可以看到紀念品。回到石門小心左邊加農砲台打過來的砲彈，往前跑向右邊山壁缺口，幹掉裡面的敵人並躲在山壁後面，由左邊繞進去你可以找到一個酒吧，在裡面可以拿的到Knockout Bomb（擊倒炸彈）及迫擊砲，出去後利用迫擊砲就可以幹掉那隻討厭的飛船。假如迫擊砲子彈用完或受傷，只要再進去酒吧就可以補充了。

走出酒吧後同樣利用迫擊砲轟掉對面的三個加農砲，以及橋樑前的兩座機槍塔，還有橋樑右上方的那座軍營。上橋之後後方會有敵人偷襲，把他們全部解決掉，用迫擊砲解決第二隻飛船，以及橋對岸岩台上的幾個狙擊手。過橋會有兩個機槍手背對著你，左邊則會有一隻巡邏的飛艇，都可以用來福槍與迫擊砲解決掉。登上機槍轟掉前方的軍營與湧來的敵人。走到軍營旁左手邊的岩台上會有幾個狙擊手偷襲你，用狙擊槍來反制，清光所有8個狙擊手便可完成任務一。

繼續沿著山道走，可以用黏著炸彈炸掉左手邊對岸的軍營，一路殺過去殺到加農砲附近便可找到祭祀的羔羊過關。

第6關 Clear Road to Mountain Village

目標：

摧毀六個有靶心的房子以及Q1-12



絕對不能炸掉平民百姓的房子

紀念品：

酒吧旁邊的山壁



這就是要破壞的靶屋

過關攻略：



第一次遇到難纏的Q1-12

一開始先不要急著往前衝，轉身走向右邊平台上可以撿到反重力炸彈，回頭沿著道路摧毀警報器與周遭所有的敵人及左邊溝中的水管。第一棟有靶心的房子就在右手邊，用黏著炸彈摧毀後繼續前進，同樣用黏著炸彈摧毀左邊的軍營；繼續往前走摧毀前方的軍營後，進入右邊的酒吧拿取黑洞、鯊魚槍及迫擊砲，酒吧左邊的靶房可以用黏著炸彈摧毀。出酒吧後從酒吧旁邊山壁爬上去往後走可以找到紀念品。回到路上在酒吧對面會有一棟靶房，利用黏著炸彈摧毀它。

注意酒吧前方的峽谷，這裡會有三座加農砲與一座堡壘，先在酒吧旁邊利用迫擊砲摧毀這四個設施，然後回酒吧補充彈藥。進入峽谷後警報會開始作響，摧毀左邊的警報，解決附近湧出的敵人，並盡快摧毀遠處不斷發射砲彈的堡壘。在峽谷右邊會有一座軍營可以打掉，遠處堡壘旁也有一座軍營，不過當你靠近那座軍營時，會有一個巨大的機械人Q1-12衝過來，立刻跑回酒吧補充彈藥，利用迫擊砲摧毀這隻機械人。你也可以將機械人引到峽谷，打爆峽谷上方的管子讓石頭滾下來壓爆機械人。

再次回到剛剛機械人出現的軍營，摧毀軍營與一旁的機槍手，利用機槍打爆前方兩棟有畫靶心的房子。回到峽谷後往右從兩個加農砲間走過去，右邊會有一棟靶房，往前走會有兩個堡壘，機槍陣地，軍營以及最後一棟靶房，摧毀所有的敵人與靶房後便可過關。

第7關 Save the Mountain Villagers

目標：

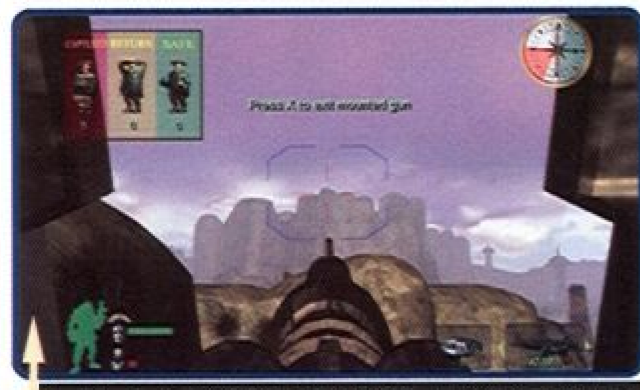
1. 救出5個農夫並送他們回家
2. 摧毀國王的火箭塔

提示：

使用加農砲來摧毀火箭塔，而且你一次最多只能拖三名農夫在身後。

紀念品：

天橋的盡頭



登上加農砲轟掉遠處的狙擊手

過關攻略：

這關一開始就是一場硬戰，你要立刻切換成火箭筒，先射掉對面的加農砲，然後解決空中盤旋的飛艇，再切換成機槍或來福槍應付源源不斷衝過來的敵人。擋住第一波攻擊後，用火箭筒先炸掉右手邊最靠近你的火箭塔，然後用來福槍攻擊對面軍營上方石頭，讓石塊落下砸毀軍營，登上軍營下方的加農砲打掉對面的火箭塔，再從旁邊小路爬上軍營就出一旁的農夫。

接著來到箭頭指示方向的火箭塔，清光周圍四座加農砲上的砲手，在這座火箭塔的旁邊有升級工具，可以將火箭筒的發射彈數變為四發，一定要記得先拿取。救出塔上第二個農夫後回到剛剛的加農砲，往右走用火箭筒解決天橋旁的火箭塔及天橋左邊的加農砲。從天橋右下方的通道爬上天橋，到最上方解決到砲手登上右邊的加農砲，利用這座加農砲解決前方的兩座火箭塔與下方的軍營，並救到天橋上的農夫，繼續走到天橋盡頭則可以拿到紀念品。

往下走經過天橋到被破壞掉的軍營旁有第四個農夫，但你一次最多只能帶三個，先送一個到前方門口發綠光的民宅裡，再回頭接軍營旁那個農夫。來到酒吧拿取反重力炸彈並補充彈藥，利用火箭筒摧毀遠處的火箭塔、狙擊手、軍營和加農砲，往前走又可送一個農夫回家，這個屋子左手邊會有第五個農夫，接到這位農夫後走進後方的峽谷左邊有一棟農夫的房子，殺進峽谷裡解決掉裡面的軍營，在軍營後方又有一棟農夫的房子，將五個農夫都送回家後便可完成任務一。

回到剛剛峽谷入口往左走，到盡頭懸崖邊會有兩座加農砲，解決掉砲手後用左邊的加農砲解決掉遠處崖上的狙擊手與對岸的火箭塔完成任務二。

第8關 Defend Dick Turpin Village



由這一關會開始出現這三名搞笑機械人大隊

目標：

你必須協防Turpin Village村落，盡可能殺光所有的敵人，假如100個敵人衝進村裡就算輸了。



提示：

這次敵人不再只從前方進攻，因此要特別小心別讓敵人太靠近以免被流彈波及

紀念品：

在第五波攻擊後運輸機會空投下來

過關攻略：

第一波敵人會從左邊湧出，第二波則是右邊的房子裡，從第三波開始會從前方大量湧進，伴隨著左右兩邊屋子都會有敵人湧出，因此最好可以早點把所有的房子都摧毀，並善用火藥桶來炸傷敵人。別忘了打掉從運輸機丟下來的紀念品。

第9關 Save the Dick Turpinites

利用狙擊槍狙擊遠處的狙擊手

目標：

1. 摧毀3個巨人
2. 將三名農夫救回家裡

提示：

這一關時間十分緊迫，你必須在三名巨人還沒將農夫背到盡頭前到巨人背後裝設定時炸彈，而且沿途的敵人多如牛毛，最好先將巨人全部炸光，再慢慢對付敵人。

紀念品：

第一座巨砲背面峽谷內的破屋中

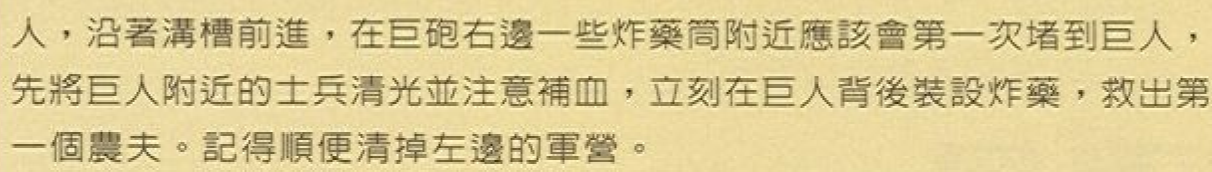




紀念品就在這棟房子裡

過關攻略：

藉由小女孩給你的飛行裝置，主角現在也可以飛了。在最短時間內先將正前方的飛行兵引過來幹掉，利用黏著炸彈摧毀前方平台的堡壘，下到溝槽裡清光下方的敵人，沿著溝槽前進，在巨砲右邊一些炸藥筒附近應該會第一次堵到巨人，先將巨人附近的士兵清光並注意補血，立刻在巨人背後裝設炸藥，救出第一個農夫。記得順便清掉左邊的軍營。



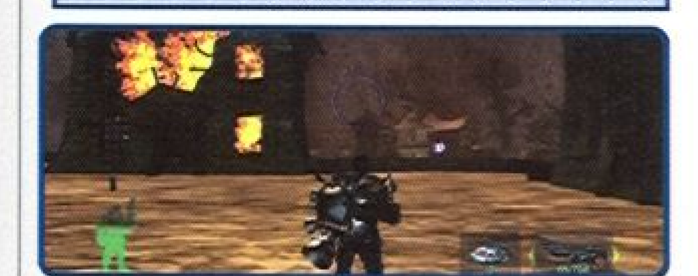
將農夫解放後，先不用急著去救他，立刻切換成火箭筒，跳上去打掉前方的火箭塔，再回到溝槽追過去，到達火箭塔前爆破第二個巨人，並清光溝槽裡左邊的火箭兵。立刻往前追過去，在巨人還沒抵達第二座巨砲時裝設好定時炸藥，順便用黏著炸彈摧毀右邊的軍營。

一旦三個巨人都炸掉，就可以放心的慢慢宰殺敵人了。先上去轟掉上方的堡壘，找機會到一旁的酒吧補充彈藥與生命值，然後轟掉盡頭處的火箭塔。接著慢慢打爆附近所有的軍營，清光所有的敵方士兵，特別小心兩旁懸崖上的狙擊手。等敵人都清光後將農夫一一送回有綠光的房子過關。別忘了拿取紀念品，跳上第一座巨砲摧毀下方的軍營，朝巨砲的背面看，就會看到一個凹進去的峽谷，裡面有一座缺了一角的房子，紀念品就在房子裡面。

第10關 Liberate Midden Retirement Community

目標：

1. 摧毀14個有靶心的房子和Q1-12



提示：

這一關敵人會源源不斷的出現，除非缺乏彈藥或藥箱，否則不要戀戰，以摧毀靶屋為第一要務，盡量用飛行器來閃避敵人。記得不能摧毀任何沒有靶心的房子。

紀念品：

位於最上方牆壁上有一棵樹的區域，必須要從酒吧區域的最頂端跳過去。

過關攻略：

沿著左邊走道殺過去，不久後會有一個岔路，在左前方就是第 1 個靶房。回頭過橋從下方丟黏著炸彈炸掉右上方的靶房，往右走上去在右手邊是第 3 個靶房，走到橋頭往右看會有一個區域，利用飛行器跳過去，往上走可以爆破第 4 個靶房。跳回剛剛的橋頭，過橋進入街道右手邊是第 5 座靶房。一出去正前方又有一個靶房，打爆後由此處可以用狙擊槍打掉左邊與前方對岸的四個機槍手，繼續往前還沒過橋前，同樣可以用狙擊槍打掉右邊對岸的兩名機槍手，等一下可以省下不少麻煩。

來到橋頭先幹掉機槍手，然後炸掉橋右邊對岸的第 7 個靶屋。先不要過橋，往右看又有一個區域，跳過去後在此處有兩個靶房可以爆破。回到橋頭過橋後摧毀左右 10 、 11 號靶屋，往左飛過斷橋沿途破壞第 12 、 13 個靶屋，繼續前進過橋，幹掉橋中的機槍手後佔領機槍，剿滅對岸的機槍手與敵人，由此處就可以爆破對岸的第 14 個靶屋。

回到剛剛斷橋處往左看會有一個區域，沿著走道到最下方會找到酒吧，進去拿取打 Q1-12 最重要的迫擊砲。再沿著走道到最頂端的平台，往上跳到草地平台，由此處往右跳到對岸最高的那個區域，在最上層便可找到紀念品。接著跳到最底部找 Q1-12 算帳，利用迫擊砲加黏著炸彈應該可以輕易的摧毀 Q1-12 。



必須拿到迫擊砲才能與Q1-12一決雌雄



紀念品就在對面這個區域中

第11關 Roman's "Little Diversion"



目標：

1. 將 9 名農夫帶回家

提示：

利用指南針的指示來找尋離你最近的農夫

紀念品：

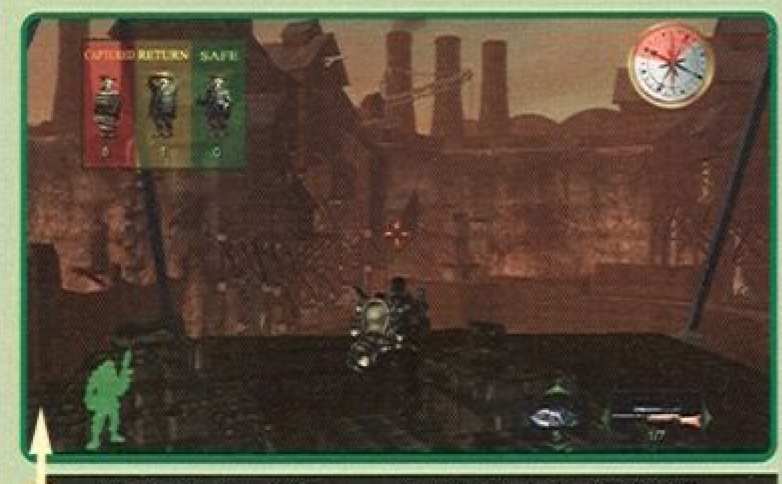
廣場上沒有冒火的矮煙囪內



紀念品就在這隻煙囪裡

過關攻略：

首先往前拿取噴射裝置，然後開始利用噴射裝置大開殺戒，先不要急著救農夫，往右逆時鐘方向繞你會看到一個軍營，先爆破掉軍營，然後是右前方的火箭塔，接著是左邊的火箭塔，最後跳到對面城牆裡打掉裡面的軍營並到酒吧拿取拳擊炸彈、鯊魚槍與來福槍。有了這些武器就可以出去痛宰敵人了，只要不斷的移動，見人就殺，對方要打掉你也不容易。也可以考慮跳到正中央的高台上，利用狙擊槍一一射殺遠處高台的敵人，再下去清光所有地面上的嘍囉。



站在高處可以一一射殺遠方的狙擊手

接下來先去拿紀念品，注意看廣場有兩個較低的圓爐，一個有冒火一個沒冒火，紀念品就在沒有冒火的煙囪圓爐裡。拿到紀念品後照著指南針的指示陸續救出所有的農夫，再將他們陸續送回出發點與圍牆內的綠光民宅內即可過關。

第12關 Crush the King's Army

目標：

有一隻軍隊擋在我們的目的地－Wild-wood Gate 中途，你必須盡可能殺光所有擋路的敵人，假如 100 個敵人衝進村裡就算輸了。

提示：

小心敵人助攻的巨人

紀念品：

在中途掉落

這次敵人不再是一波波的攻過來，而是源源不斷的從正前方進犯，而且旁邊還會出現助攻的巨人。同樣瞄準敵人最多的地方發射迫擊砲，而機槍則對付最接近的敵人，並適時打爆汽油彈，只要你有啓動自動瞄準模式，敵人要攻進來可沒那麼容易。



這次脫線機械人會過來幫你助攻



第13關 Reach the Wildwood Abbey

目標：

1. 消滅三個巨人並救出三名農夫
2. 將三名救出的農夫送回他們的老家
3. 解決掉守衛修道院的 12 名僧侶
4. 進入修道院中

提示：

只要搶在巨人將農夫送進修道院前將所有的巨人炸掉，就沒有時間限制了。

紀念品：

修道院進入拱門後左手邊墓園中



第一時間內趕到巨人身後裝設定時炸彈

過關攻略：

跟之前一樣，這一關一開始會很趕，不要管路上的鎗林彈雨，一路沿著道路往前衝。不久後會發現樹上有小精靈爬下來，停下來左右移動等他們全部拿到火藥桶，再一次引爆火藥桶將他們全部消滅。路上假如遇到擋路的隊長，也可以立刻用機槍將他解決掉。跑到盡頭下方的巨人應該正要開始通過，立刻射殺前方擋路的所有敵人，包括機槍陣地的機槍手，先不要管上方的敵人，將定時炸彈一一裝設在巨人背面，不久後左邊會出現一個軍營，可以用黏著炸彈先將軍營爆破，再繼續裝設炸彈。途中若損血過多，記得趕快撿敵人留下的醫藥箱。將三名巨人爆破後，就可以慢慢的打發敵人。

用狙擊槍與來福槍射掉上方所有的敵人，然後撿起三名農夫往前走，看到酒吧後走上左邊的階梯繞回去，可以送兩名農夫回家，繼續過橋又送另一名農夫回家，由此處直走左轉可以回到起始點，解決剛剛錯過的敵人。回到酒吧拿取背叛者炸彈與鯊魚槍，這時會開始出現僧侶，而且他會叫出一堆的敵人，往前走一旦靠近橋樑，僧侶就會開始攻擊你，他們會使用兩種魔法，不過防禦力不高，只要不斷移動通常都不會打到你。殺光僧侶後走進拱門，往左走在墓園裡你會看到紀念品，拿到後走進大門過關。



第14關 Steal the Book Rule



目標：

1. 救出 10 名倒楣的農夫
2. 將 Jonesy 送到玻璃塔
3. 當 Jonesy 爆破玻璃塔的大門時守護他



提示：

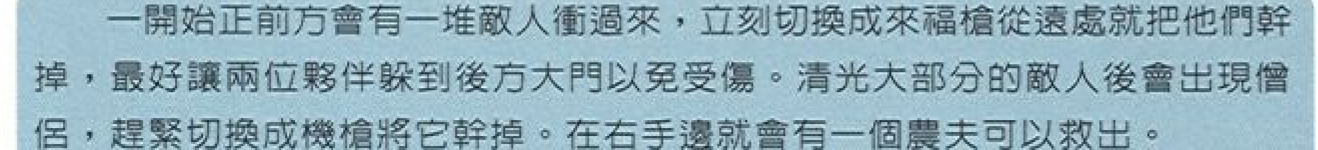
絕對不能讓 Jonesy 死掉，否則任務會結束，而且你必須在 Jonesy 打開塔門之前救出農夫

紀念品：

位於大修道院後方的山縫裡



在大修道院旁有三個農夫等著你救援



過關攻略：

一開始正前方會有一堆敵人衝過來，立刻切換成來福槍從遠處就把他們幹掉，最好讓兩位夥伴躲到後方大門以免受傷。清光大部分的敵人後會出現僧侶，趕緊切換成機槍將它幹掉。在右手邊就會有一個農夫可以救出。

往前有在右手邊就可以送一名農夫回家。回到中間救到第二個農夫，由此處狙擊掉前方的兩座機槍手，會引一堆敵人衝過來，退後到出發點利用來福槍一一解決掉。往前走到一堆大樹前再往右走，可以救出一個農夫並送他回家，但要小心另一邊的機槍手。在機槍陣地後方會有敵人的軍營，用黏著炸彈將軍營清理掉。在軍營左邊有一個農夫的房子，先送手邊這個農夫進去，然後用黏著炸彈炸掉前方遠處的那座軍營。

回到剛剛大樹前方，在一個大修道院右邊會有三個農夫，救出他們三個，並到修道院後方的一個山縫裡拿取紀念品，將兩個農夫送到剛剛第二個被破壞的軍營旁邊回家，再回到大修道院，往前打掉第三座軍營，在第二座軍營跟第三座中間又會撿到一個農夫。這時可以先到上方的酒吧稍事歇息並補血，別忘了將狙擊槍換成火箭筒，反正狙擊槍在這一關用到的機會不多。

從第二座軍營右邊上山坡又可送一名農夫回家，而在這間房子旁邊則躲著一個敵人和農夫，解決敵人後救出農夫，回到第二座軍營沿著右邊的山壁走，送一位農夫回家並救出另一位農夫，攻下前方的第四座軍營，在軍營前面有兩座房子，將手邊的農夫都送回家後，最後一個農夫就在這兩棟房子後面：救出他並往第三個軍營的方向走，便可送他回右邊的家裡。在第四座軍營旁邊也會有酒吧，但裡面沒有什麼東西可以拿取。送所有農夫回家後，Jonesy 會過來末端的玻璃塔門口裝設炸藥，你必須在門口防禦源源不斷進攻的敵人，盡量善用機槍與黏著炸彈，只要撐過兩分鐘就可以過關了。



Elude Stig's Army

目標：

1. 穿過第一個村莊
2. 找到 Jumper Pack，摧毀15個靶房
3. 逃出這個區域



第一個任務要從這個出口逃出去

提示：

使用指南針來報路

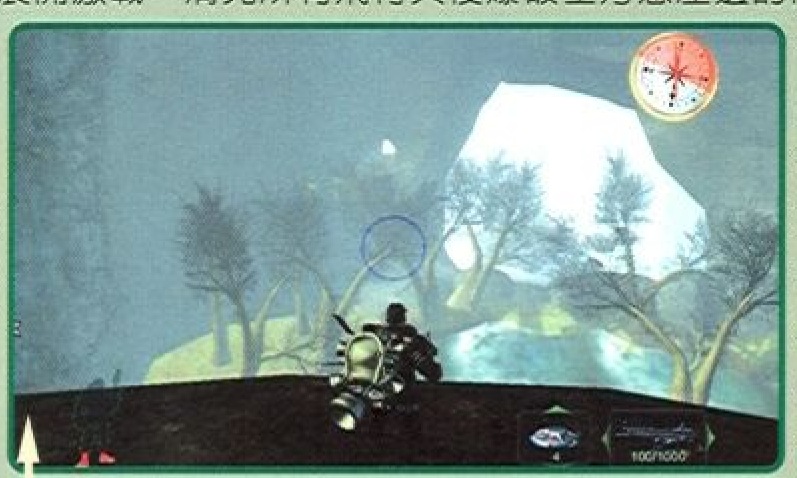
紀念品：

在第二段盡頭大石拱門左邊的小洞穴裡

過關攻略：

一過橋前方三棟建築物各會躍出一個敵人，小心前方遠處山上與左邊的狙擊手，先用狙擊槍將它們解決掉，過左邊的橋幹掉上方的機槍手，下來後要過前方橋前先幹掉右邊的狙擊手以及右前方的機槍手，再用機槍解決掉蜂擁而來的敵人並補充彈藥。沿著指南針紅色的部份前進來到一個山洞，過了山洞後正下方就是一個機槍手，幹掉他後跳下去從左邊摸掉另一個機槍手，同樣會引一堆的敵人過來。將敵人全部解決後，順便清掉另一岸上方的機槍手，由此處沿著水面往對岸有敵人的方向殺過去，在角落可以撿到黑洞炸彈，回頭順著指南針沿著水道走，經過一個洞口後完成任務一。

在洞口下方開始會有靶屋，先用黏著炸彈爆掉前方那一個，往左爆破第二間靶屋，然後藉由房子的掩護用狙擊槍解決遠處兩名機槍手與飛行兵，出去後先爆破右手邊的房子，接著往前在酒吧旁取得飛行器，並爆破酒吧左邊的兩棟房子，接著由此處用狙擊槍打掉前方的兩座機槍塔，飛過去跟飛行兵展開激戰，清光所有飛行兵後爆破左方懸崖邊的兩座靶屋，再過去會有一座吊橋，右邊也會有靶屋可以破壞，回到吊橋左邊飛到對岸幹掉機槍手，再飛到對岸的區域爆破掉三棟靶屋，最後來到盡頭的大石拱門，跳到中央的島上爆破掉一座靶屋，從石拱門旁邊的小洞出去可以拿到紀念品。



遠處大拱門左邊有個小山洞，那就是紀念品的放置位置

在小洞裡往外一一用狙擊槍打掉對岸的五個機槍手，跳到最左邊的那隻機槍打掉對面的靶屋。接著利用對岸的大石塊一步步跳到最上方，往右炸掉石橋對面的靶屋，最後的靶屋在出口處，衝過去清光該處的敵人後打掉靶屋，衝向大門過關。



利用機槍可以輕易擊毀遠處的靶房

第16關 Defend Nedville

目標：

由於你綁架了王子，所有的部隊都過來找他，你必須盡可能用武器消滅敵人，不要讓衝進來的敵人超過一百名。

提示：

善用火藥桶來消滅敵人

紀念品：

會由飛機上空投下來

過關攻略：

這次雖然地形比較空曠，但敵人最主要還是由前方過來，因此難度反而沒有上次高。加上我方的兩名機械人夥伴會過來助陣，只要注意不要讓敵人太靠近就可以了。



目標：

1. 炸掉5個靶房
2. 幹掉守衛 Zitwalla 的兩隻 Q1-12
3. 過橋到 Zitwalla

提示：

這一關到最後幾乎都是敵人的火箭兵和加農砲，儘管如此，還是要盡量保留彈藥對付最後的兩隻 Q1-12，否則到最後只有被 Q1-12 追著跑的份。

紀念品：

最後一個靶房高台所在的破房裡



拿取牆角的這個增加火箭筒彈數的道具十分重要

過關攻略：

一開始往海岸走，幹掉左邊的火箭兵，沿著海岸殺到盡頭往左上方過去，到盡頭爬上石塊往上走，會有一堆敵人在這兒等著，一定要用黏著炸彈助攻，否則會打得很辛苦。繼續往前走過拱門，先炸掉入口處看的到的靶屋，再往左炸掉左方的靶屋。接著一口氣炸掉右前方兩棟接鄰的靶屋，然後進入左邊的高台炸掉最後一棟靶屋，在這個高台角落可以取得升級工具，而一旁一個已經破一角的房子裡有紀念品。過橋後破門而入，一路殺下去到酒吧處可以取得拳擊炸彈、來福槍或鯊魚槍。最好換成來福槍、迫擊砲與火箭筒，準備等一下對付Q1-12。



離開酒吧往海岸旁的走道過去，先用火箭筒幹掉加農砲和旁邊所有的敵人，然後用火箭筒清光對岸島上的敵方設施，再回去酒吧補充彈藥。經過左手邊的鐵門後沿著走道一路殺上去，靠近橋之前會有一堆火箭兵，同樣用火箭來料理他們。過橋時注意左邊的加農砲、火箭兵還有狙擊手，一定要先發制人用火箭幹掉他們。過橋後轉彎前注意右手邊的三座砲塔，其中有一座會瞄準你，先解決掉這座砲塔後，轉身用火箭鎖定後方所有的火箭兵，一口氣將他們炸光。

繼續沿著岩壁走到轉角處，射掉上方加農砲塔裡的砲手，再經過一座橋後會看到第一個Q1-12，用手上的迫擊砲和火箭筒幹掉他，每一發彈藥都不要浪費。接著第二隻Q1-12會出現，把剩餘的彈藥與黏著炸彈都招呼在他身上，假如彈藥用完要立刻往回跑，繞回去酒吧補充彈藥或撿起沿途的彈藥，或者佔領任一支加農砲來攻擊Q1-12。只要幹掉這兩隻Q1-12便可完成任務二，最後跑上吊橋到門旁過關。

第18關 Defend Lily's House





目標：

1. 不要讓Lily的房子被摧毀
2. 不要讓所有其他的房子被摧毀

提示：

先拿取升級火箭筒的道具，然後利用酒吧不斷補充彈藥來清光飛船，別讓敵人有降落的機會。

紀念品：

在最高的那個風車後面

過關攻略：

這一關假如沒有用對方法，要過關比登天還難。關鍵就在酒吧，一開始不要急著打掉飛船，立刻往酒吧所在的上一層跑，找到酒吧後，到酒吧門口後方找到升級火箭筒的道具，立刻回到酒吧旁邊射掉盤旋在天空中的那幾艘飛船，直到所有飛船射下為止。接著到酒吧裡補充彈藥，順便將狙擊槍換成迫擊砲，然後回到酒吧旁邊戒備，不斷打下來襲的飛船，若有空檔則跑到酒吧旁往上的一個斜坡，上到第三層的風車，過橋在風車後方拿取紀念品。

這段期間除了不斷補充子彈外，偶而還得解決從飛船上即將降落的敵人。最好趁敵人在空中就解決掉，否則一旦讓一批敵人掉下來，要解決他們就麻煩了。另一個方法就是派兩位夥伴留在下方城鎮解決漏網之魚，你則跑到上方對付飛船，等打下所有飛船後就可以過關。

第19關 Rescue Lily





目標：

抵達飛船船塢

提示：

善用機槍與加農砲來對付敵方的飛船

紀念品：

飛船船塢入口處右邊



過關攻略：

紀念品就在船塢裡面



一開始下橋會看到兩隻飛船，利用左邊的機槍陸續將他們射下來，離開平台走到岩壁會開始出現火箭兵，幹掉左邊的火箭兵後用狙擊槍與黏著炸彈炸掉左邊兩個平台的火箭兵與砲手，沿著坡道下去會遭遇兩波的敵人，經過第二個砲台會有一波火箭兵衝上來，躲在轉角後方幹掉這群火箭兵與遠方平台上的狙擊手。接近下方時又會有一大群敵人和一座加農砲等著你，這裡最好使用火箭筒。

淨空這個區域後往右邊打開的門過去，裡面又會有兩柄機槍跟一堆火箭兵等著你，同樣利用火箭筒將他們處理掉，到酒吧拿取反重力炸彈，也可考慮將機槍換成中距離的來福槍。經過一堆碎石柱後用來福槍狙擊掉後方的機槍手，另一個機槍手則用黏著炸彈來炸，繼續殺過去又躲了一個火箭兵和機槍手，繞過機槍繼續往前殺進飛船船塢，沿著走道來到放飛船的空間後往左轉會有紀念品，拿取紀念品後跑到飛船下方過關。



第20關 Escape From Forge

目標：

1. 離開此處
2. 摧毀城市閘門，抵達飛船船塢
3. 清光所有飛船船塢裡的防禦者
4. 四、奪得飛船後逃離

登上加農砲轟掉遠處的狙擊手



在城門裝設炸彈攻進去



提示：

小心巡邏隊，盡快趕到酒吧拿定時炸彈，並善用鯊魚槍來對付整個巡邏隊。

紀念品：

起始點往後走通達的一個廣場城門口

過關攻略：

關卡一開始先往後走，走出隧道後右轉沿著山坡走上去，到盡頭廣場解決掉三名機槍手後在城門前拿紀念品。回到隧道後往前走就會有一大隊巡邏隊衝過來，一定要善用黏著炸彈才能一口氣多解決幾個敵人。出去後往左轉又是一對巡邏隊，清光後會接獲其它的任務。走到前方往左看又會有一隊巡邏隊，炸光他們後用狙擊槍解決火箭塔下方的機槍手，然後用黏著炸彈摧毀火箭塔。



利用機槍可以輕易擊毀遠處的靶房

接著來酒吧後方撿背叛者炸彈，再進入酒吧拿定時炸彈並將狙擊槍、鯊魚槍、與機槍換成迫擊砲與火箭筒與來福槍。從酒吧所在之處就可以用火箭筒摧毀城門內的建築物與敵人士兵，也可以一次幹掉城門前方的兩個機槍手，等用光火箭再去酒吧補給就可以了。小心又會有一隊巡邏隊從剛剛我們的出發點過來偷襲，同樣用最黏著炸彈或火箭筒來對付他們。再來到山坡的城門上裝設定時炸藥，炸開城門後進去清光殘存的敵人並炸開另一邊的門，同樣淨空裡面所有的敵人，並炸開對面的第三個門完成任務一。出城門後又有酒吧，但這個酒吧只能補一部分的生命值，沒有武器可以補充彈藥。

炸開內牆的城門會看到裡面那三隻機械獸與一隻Q1-12，先不要急著使用火箭筒或迫擊砲，用來福槍一一打掉城牆裡的士兵，然後將迫擊砲打在左右兩邊的火箭塔上，全部打完後後退兩步，讓火箭筒的瞄準點侷限在機械獸身上再往天空發射，這樣火箭就會集中在機械獸身上不會浪費。若彈藥打完就回到第一個酒吧補充。最後幹掉正中央的Q1-12，跑到飛船下方過關。當然假如嫌這樣太麻煩，也可以直接衝進去拿取飛行包跟這些機械獸對殺。不過要注意彈藥存量的問題。



第21關 Hold Off The Army

目標：

國王率領所有的部隊攻了過來，你必須在Altar出現之前盡可能擋住部隊，只要50個士兵攻進基地裡就算輸了



提示：

瞄準士兵多的地方砲擊，再用機槍掃蕩殘餘的士兵

紀念品：

關卡中途會從空中落下



最後一波來襲的敵人十分可觀

最後一關了，敵人自然不像前幾關那麼好對付，只要防線一被突破，往後的攻勢就很難抵擋，所以一定要在敵人還在遠處時就清光大部份的士兵，太靠近你的敵人就交給我方的機械人來處理。記得一開始就要先打爆所有前方的建築物，以免裡面源源不斷的湧出敵人。擋住所有的敵人後便可過關。







二次大戰的英雄事蹟重現

北非雄獅 關卡指引

學者 王雷

以即時戰略遊戲來說，《北非雄獅》的遊戲難度算是超高，不論是電腦AI或是遊戲的任務需求難度都屬於專家級，和一般即時戰略比起來，《北非雄獅》有很多設定是相當特殊的，像是控制車輛的人員影響、英雄影響戰局狀況等等，不管如何，現在就讓玩家了解《北非雄獅》故事部分的攻略吧！故事部分當中，玩家要進行軸心國(德國)和同盟國(美國、英國等等)，兩大勢力的故事任務，隨著故事發展，玩家將會了解到兩國戰爭劇情。

作戰單位的影響

遊戲當中有英雄、車輛、步兵等單位，每種單位都有不一樣的特殊功能：除此之外，還有一些單位會讓作戰的車輛擁有不一樣的加成效果，像是視線增長、準確度變高等等，以下列出許多會影響屬性的各種單位和單位的功能。此外，當玩家進行關卡時，如果有搶到敵軍的車輛過關，會讓玩家在下一場可以使用該車輛，而且過關的車輛也會提昇等級，讓攻擊力變高，不過步兵單位不會升級。

步兵單位

英雄 每個國家任務都會出現特定的英雄，英雄會讓車輛增加「偵測距離加倍」、「主要武器速度變快」、「武器命中率增加」等多種效果，一輛車輛裡有英雄就等於有兩倍的攻擊能力，當英雄被攻擊或下令時也會出現訊息，不過如果英雄陣亡的話，也會讓任務宣告失敗。



狙擊手 狙擊手有和偵查兵一樣的偵查範圍，射程距離也最遠　，此外通常都能夠一發擊斃敵人，而且如果用狙擊手攻擊車輛、戰車等等，可以只打死操縱車輛的士兵或是精準破壞車輛的砲台、履帶等等，非常好用！此外，狙擊手會對正在操縱的車輛造成「偵查視線加乘兩倍」、「攻擊射程加乘」、「主要武器準確率增加」的影響。

偵查兵 偵查兵有最遠的偵查範圍，但是也最容易陣亡，不過偵查兵若是使用匍伏前進或躲在房子裡也是最難被偵查到的兵種之一。除此之外，偵查兵會對正在搭乘的車輛造成「偵查視線加乘兩倍」(可視距離增加兩倍，一般兵種只會增加一倍)。

榴彈兵 也就是火箭筒兵，火箭筒兵對步兵攻擊力較小，但是對裝甲車輛等單位會有相當大的攻擊力，尤其是用榴彈兵攻擊車輛履帶會有相當大的效果，整隊的榴彈兵會讓戰車永久癱瘓無法開動，此外，榴彈兵會讓正在使用的車輛造成「主要武器射擊速度加快」的特殊效果。

工兵 和醫務兵相當，沒有攻擊力的單位，不過是遊戲當中唯一可以看見地雷的單位，遊戲當中的地雷破壞力都相當高，一發就可以炸壞坦克或車輛履帶，只有工兵可以看見地雷並且拆除地雷。

醫務兵 最沒有攻擊力和移動力的單位，但是可以恢復步兵的體力。此外，若是怕在車輛中的士兵陣亡，可以配給醫務兵在車輛當中恢復步兵的體力。

火焰發射兵 最具破壞力的單位，但是射程最近：火焰兵的最大特色就是可以燃燒建築物和道路上的各種物品、樹木等等，會讓躲藏在建築物裡的敵軍步兵瞬間死亡，也可以攻擊車輛，讓車輛裡的步兵單位死光，而對建築物和車輛不會造成太大的損傷。唯一要注意的是，火焰兵也會攻擊到己方單位，另外，在隊伍當中不要讓火焰兵離得太近，如果火焰兵陣亡會發生大爆炸，附近的單位不論敵友，非死即傷。



機槍兵 屬於中等的作戰單位，射程、命中率等都不高，算是衝鋒單位，但是機槍兵會讓正在使用中的車輛造成「次要武器射擊速度加快」，如果該車輛擁有機槍類的次要武器，也會出現「機槍兵加乘機槍射擊速度」的效果出現。

不論是哪一個步兵單位，都會有「增加車輛可視距離」和「主要武器速度加快」等影響，但是上述單位有特別說明的影響，表示該單位對車輛不只增加一倍的影響，有的會增加兩到三倍左右。

車輛單位

自走砲
擁有最遠的射程距離，可以在不接近坦克的狀況下攻擊敵方坦克，屬於坦克殺手車輛，對付坦克時建議一定要弄到一台自走砲！但是自走砲有最薄的防禦力，往往都是開動車輛的單位陣亡在車子內，所以要特別小心。

高射機槍
有中上的射程距離，射擊速度最快，對地對空都相當好用！但是每一關的任務配給都頗少，要小心使用，因為完全沒有辦法保護駕駛人和操縱武器的士兵，往往都是士兵死在車上，需要操縱控制的士兵也最多。

半履帶車
完全沒有攻擊能力，但是可以增加偵測的範圍，讓你的部隊可以偵測得更遠，但是也最容易被敵方摧毀的車輛之一。

高射砲
德軍的對地對空超強武器，缺點是速度慢，但是有很遠的距離和破壞力，如果玩家把高射砲架設在高處，對戰局一定是無往不利！

摩托車
摩托車在遊戲當中沒有什麼攻擊力，種類相當多種，但是，摩托車除了騎乘之外還可以載人，速度非常快很難被擊中，所以玩家通常可以用摩托車載運兩個偵查兵偵查，非常好用！體積小也很難踩中地雷，會常用到。

歐普閃電、雪佛蘭
軸心國和同盟國的運輸車輛，沒有攻擊力，但是可以拖曳各種砲台，如果砲台上有操縱士兵，也可以一起拖曳帶走，非常好用。

半履帶車II、貝福
軸心國和同盟國的修復車輛，可以修復各種車輛、戰車等等，但是無法用兩台修理車輛同時修理一台車輛。此外，砲台或履帶被打壞也可以修好，缺點是防禦力太薄弱，很容易被摧毀或是駕駛人死亡。

虎式坦克
德軍坦克，遊戲當中最強最硬的坦克！此外該坦克上還配給機槍，傷害力超高！如果讓英雄搭載在上面，往往一台就可以橫掃千軍，相當好用！



坦克殺手
盟軍專用單位，媲美虎式坦克，射程遠、傷害力強，但是只對坦克才有那麼大的破壞力，唯一能和虎式坦克抗衡的單位，裝甲也厚，缺點是被步兵攻擊砲台和履帶很容易被破壞掉。

主教
可以修理各種砲塔的車輛，和維修車輛不同，只能修理砲塔；但是重要的是，主教擁有頗強的攻擊力和射程，除了維修之外，主教也是很強的坦克系列，缺點是裝甲超薄，駕駛員很容易被打死。

運輸車
運輸車可以載運最多大概8~10人的步兵，裝甲頗厚、速度快，有些關卡的步兵只是為了後期佔領敵軍車輛，所以可以利用裝甲車，否則被戰車擊中時的步兵會瞬間死光，但是運輸車沒有任何攻擊力，要特別注意！

戰機
遊戲當中的特殊單位，有偵察機和轟炸機兩種，使用的次數有限(會顯示在畫面左下方)，而且很容易就被敵軍打下來，轟炸機即使沒看到目標，也可以點選要轟炸的地方。

以上只介紹擁有特殊功能的各種車輛，其他車輛其實大同小異，玩家在每個關卡要使用各種單位和車輛時，都會扣除一定的「MP值」顯示在畫面右上方，每一種單位需要的MP值不一定，不能攜帶超過限制的MP值單位，越強的單位所需要的MP值也越多，而等級越高的單位或是有載運英雄的單位，所需要的MP值也會比較多。此外，所謂的偵測距離表示該車輛可以看到的距離，玩家不一定看得到，如果發現自己的車輛在射擊一些莫名其妙的地方，不要懷疑，該處一定有敵軍，只是玩家看不到罷了；若是敵軍攻擊的話，就會出現讓玩家看到。

故事模式攻略

選擇故事模式後，一開始先執行軸心國(德軍)的任務，軸心國的任務都執行完後才會開始同盟國的任務。一般來說，軸心國的單位傷害力比同盟國要高一些，光是虎式坦克就以一擋百了。以任務來說，盟軍的任務較難許多，只到第三章過後難度就大大提高。以下就先從軸心國任務開始吧！(有的關卡會有所謂的次要目標和隱藏目標，如果完成的話會有相當多的積分加成，讓你升官比較快！)

軸心國 任務

第1章 通往自由的泥路
任務難度……簡單



過關目標：所有英雄必須存活
所有英雄必須抵達飛機逃生
並且殺光附近的敵人
次要目標：無

第一關屬於練習關卡，沒什麼敵人，從盟軍押解德軍俘虜「哈特曼」通過沙漠和飛行員萊斯會合出發(不知道為什麼哈特曼和盟軍很熟)，一開始就操縱四個英雄在地圖右下方出現，直接往上移動到中間的小村落，這邊有非常多敵軍出現，不過很容易解決，殺光之後繼續往上移動，會看到小飛機，但是這時出現大量敵軍，哈特曼表示自己留下來和敵軍廝殺，盟軍則搭乘飛機逃走。飛機飛走後，操縱旁邊的機槍一段時間，會出現德軍車輛來接哈特曼，搭乘車輛之後，往下移動到一個綠色煙霧的地方就過關。

第2章 滲透

任務難度……簡單

過關目標：所有所有英雄必須存活
偵查阿海拉區域
阻止敵軍通過沙漠村莊

次要目標：無



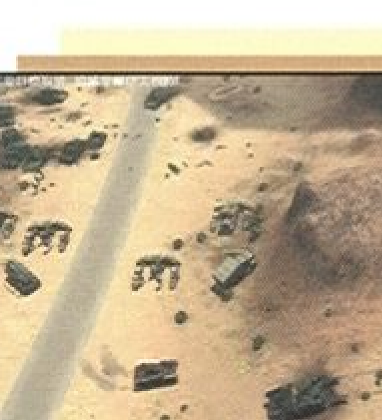


非洲部隊成功的完成了防禦，而德軍正準備展開奇襲，但是資料明顯不足，玩家必須滲透穿過敵軍領地了解英軍正確位置，和了解敵軍數量。

這一關要偵查沙漠區域，掃光盟軍佔領的村莊，並且阻止盟軍援軍通過村莊，一開始在地圖的最下方出現，先讓摩托車和卡車上的士兵下來徒步行走，往上移動靠近村落就會出現敵軍，這時馬上讓兩三個士兵衝上右側的小型戰車，開走戰車後不要進攻村落，在左側還有兩台坦克可以使用，之後進入村莊就會出現訊息，盟軍的支援部隊開始接近村莊；坦克已經夠力了，直接佔住村莊中間的走道等盟軍進攻，殺光一段時間之後就過關。

第3章 沙漠精神

任務難度……簡單



過關目標：所有英雄必須存活
守護梅沙波加的通道直到援軍到達
消滅盜賊愛爾伊芙利特
消滅盟軍的基地

次要目標：無



因為之前任務的影響，德軍成功的衝破愛爾阿格拉的防守，並且順勢把戰線往前推，德軍佔領了梅沙波加的山丘據點，但是盟軍即將反擊，玩家的任務則是幫助義大利軍守住據點，等待援軍到達。





一開始左右兩側山丘上就有「75㎜迫砲」可以使用，先用卡車把右邊山丘上的迫砲載運到左側的山坡上架設，讓坦克和其他士兵塞在中間道路靠近左側抵禦盟軍進攻，這時進攻的敵軍當中有坦克和大量的步兵，山丘上的迫砲就可以輕鬆解決許多盟軍，如果出現大量步兵，可以攻擊步兵當中的火焰兵，當火焰兵爆炸就會順便把旁邊的敵軍炸死，經過一段時間後，會出現新訊息，這時馬上把所以坦克和部隊配置到右側的山丘道路下。



等待一段時間，會出現盜賊愛爾伊芙利特的坦克，數量不多，但是攻擊力頗大，摧毀他的坦克之後還是被他逃掉，這時就可以開始往地圖上方進攻，先進攻地圖上方右側，有不少步兵和坦克，但是玩家的單位數量也頗多，所以可以直接進攻，要注意的是沿著道路前進，在離開道路旁邊有不少地雷。進攻殺光之後，要小心別炸壞醫療帳棚，這個帳棚可以讓步兵單位恢復體力，準備好後換攻擊左方，左方的敵軍基地有不少對地迫砲要特別注意，殺光之後敵軍主要坦克會出現，摧毀之後就過關。

第4章 雄獅今夜沉睡

任務難度……簡單

過關目標：所有英雄必須存活
摧毀敵軍前哨站所有的建築物和士兵
次要目標：偷襲同盟車隊



德軍的攻擊勢如破竹，控制了利比亞大部分的區域，但是英軍默默的撤退讓德軍感到莫名奇妙，是否英軍有新的作戰計劃？玩家的任務是，偷偷進攻英軍基地後方，攻擊位於索倫的英軍指揮所。

這個任務要進攻盟軍的基地，因為是在敵軍後方進行任務，所以玩家一開始只有步兵可以使用，一開始直接慢慢往上移動，會看到一台馬克車輛，但是砲台損壞無法攻擊，還是先把它開著走，接著不要進入村莊，沿著村莊外圍往右邊移動，在最右側的村莊外圍會看到一台「貝福」車輛，馬上讓步兵衝進去開出來，這台車輛可以維修各種車輛單位非常好用。

接著會出現訊息，告知玩家發現敵軍補給中心，會在地圖右上方顯示叉的記號，繼續沿著右側往上移動，中間路口會出現一些敵軍，解決之後繼續往上來到補給中心，這時還沒有敵軍靠近，馬上衝進去開走裡面的敵軍坦克單位，往回移動到剛剛和敵軍遭遇戰的路口往左移動。

在城鎮中間會有一個高塔，一開始塔是灰色的，裡面有敵軍，但是因為敵軍沒有攻擊，所以玩家的單位不會警戒，直接按下「Ctrl」加右鍵強制攻擊高塔，打爆並殺死裡面的敵軍；在這個高塔的下方有一些敵軍車輛，這是次要目標所要執行的任務，可以看玩家的選擇，敵軍不多，很簡單就可以殺光。接著直接殺進左側的敵軍基地，等你的英雄哈特曼靠近旗幟就會佔領基地過關。



第5章 火焰的審判

任務難度……中等

過關目標：所有英雄必須存活
最少要有一台運輸卡車通過峽谷
英雄必須在最後一起離開戰場
次要目標：無





為了解除圖布克危機，英軍開始進行反攻，而德軍守護哈法亞通道的沙漠部隊缺乏支援，這關的任務是必須滲透英軍領地，將補給部隊安全的送出。

這一關難度開始提昇了，隊伍當中會有三台運輸卡車，小心別讓卡車被摧毀，卡車的防禦力超低，被打三下就爆了，而且敵軍會專門攻擊卡車，沿路後方也會不時出現敵軍。一開始在地圖下方出現，道路兩旁都有地雷，想省時間的話就沿著道路走即可。往上就會遇到敵軍的防守線，輕易突破之後進入村莊，村莊內的敵軍不多，不過建議玩家用強制攻擊打爆建築物，其實敵軍都躲在建築物裡，攻擊建築物後就會讓敵軍出現，這時候火焰兵就派上用場了，讓火焰兵火燒建築物瞬間就可以秒殺建築物裡的敵軍。

沿著村莊右側往上移動，在村莊右上方的山丘上有一個超強的對地牧師迫砲，雖然攻擊力強但是速度頗慢，讓一台坦克衝上山丘去解決他，否則會全軍覆沒，如果玩家想把敵軍迫砲納入自己的單位，就開卡車上去把他拖著一起過關。當把右上方的迫砲解決之後，其他單位沿著峽谷右側前進，躲避左側上方的迫砲，把前方的敵軍殺光之後，派一台坦克衝上左側的山丘解決左側上方的迫砲，之後把所有車輛移動到地圖最上面的綠色煙霧，就會自動進入峽谷過關。



第6章 剪刀勝布

任務難度……中等

過關目標：	所有英雄必須存活 在同盟國進攻前修復、疏散最少10輛戰車 抵擋同盟國攻勢並守護維修中心 所有單位疏散撤退
次要目標：	無

在上個任務德軍成功運輸補給成功後，英軍決定展開「十字軍行動」，德軍決定疏散前線陣地的士兵來堅固防守線，這關的任務玩家必須疏散人員並且修復戰車回德國。因為德軍的許多戰車中了地雷而卡在前線，英雄哈特曼必須前進接收這些戰車。



任務一開始就會有敵軍攻過來，玩家必須修復疏散10輛以上的戰車，另外，在戰車都疏散之前，玩家必須守護中間的維修工廠，任務一開始後馬上讓步兵佔滿營地內的所有高射砲塔，並且讓坦克停留在基地周邊射擊山丘下的敵軍，帶著其他剩下的步兵和兩台坦克及維修車移動到基地右側的損壞戰車附近，修復這邊的戰車大約4~5輛後(每輛最少兩個步兵操縱)，連同修好的戰車馬上回到基地附近，因為右上方的戰車靠近的話會出現敵軍，先稍等讓敵軍進攻比較保險，另外先別讓修好的戰車疏散，你會需要這些戰車的。



這時馬上衝到換基地左側的廢棄戰車，這時不會有敵軍，修復左側的戰車(畫面最左下還有一輛)，大約4輛戰車左右，帶回基地，接著準備衝向基地右上方的廢棄坦克，這時的兵力已經夠了，但還是要小心別讓修好的戰車被摧毀，否則就功虧一簣，再修復好右上方的兩三輛戰車數量就夠10輛了(畫面右上方會顯示準備疏散的數量和已經疏散的數量)，馬上讓所有的戰車連同英雄和其他剩下的單位移動到畫面最右下方的藍色煙霧，靠近之後就會自動進入過關。

這時會出現是否用「閃電模式」進行下一個關卡，選擇是的話，就會用現有的單位進行下一個遊戲，建議選擇否(如果玩家在這個關卡所剩下的軍隊單位較多，也可以選擇閃電模式，若要選擇閃電模式，可以盡量維修多一點戰車數量，約10~18輛的戰車數量就足夠了)。







第7章 布包石頭

任務難度……困難

過關目標：	所有英雄必須存活 消滅最少10座英軍重砲 所有部隊撤退
次要目標：	消滅在考德隆附近的敵軍戰車

十字軍行動讓德軍和英軍損失慘重，而德軍部隊被切斷後援，剩下的德軍部隊不斷撤退，而玩家的任務則是入侵英軍的第八軍團，從後方偷襲英軍基地。

這關難度就大大提昇了，玩家必須消滅10座英軍的重砲，這些重砲在畫面最左上方，如果玩家想直接穿越地圖中間，則會讓玩家損失相當多的兵力，所以先放著不管，一開始出現在畫面最下方，如果貿然往上移動就會進入地雷區造成嚴重損傷，不要管中間的敵軍，沿著下方往右移動，走到底後往上前進，這邊還是有一些地雷，所以慢慢移動，往上只有少數的敵軍，殺了之後繼續往上，到中間附近會和大量敵軍遭遇戰，損傷嚴重的戰車就馬上後退讓維修車輛修理，因為玩家在這個任務後期會需要很多戰車。



往地圖右上方移動，這邊有躲藏一些敵軍的戰車，摧毀之後就會完成次要目標，這時慢慢往左方移動並且不要讓單位聚集在一起，因為英軍重砲的攻擊距離非常遠，偵測範圍也廣，當玩家慢慢移動時，如果敵軍重砲攻擊玩家，就會顯示他的位置，此時就可以按攻擊邊按移動，玩家的單位就會邊移動邊開砲攻擊，如此一來才會死傷比較少，殺進左側的敵軍基地後，沒多久就會出現綠色煙霧在最左下角，由於沒有時間限制，所以就繞原路回去吧！移動到綠色煙霧就會自動進入過關。

第8章 石頭鈍剪刀

任務難度……困難



過關目標：所有英雄必須存活
摧毀英軍的防空基地
殺死沙漠盜賊愛爾伊芙利特
次要目標：佔領通往圖布克的主要道路

在英軍節節敗退後，德軍趁勢追擊，然而英軍在圖布克留下大量的軍力抵禦，而德軍司令決定直接進攻。玩家的任務是破壞英軍的高射迫砲，讓空軍能夠轟炸讓裝甲部隊前進：因為英軍防空砲塔的關係，德軍的偵察機無法偵查敵軍狀況，所以哈特曼前往英軍防空基地附近設法摧毀基地。

一開始玩家會有兩輛高射機槍和維修車，非常重要(因為MP值的關係，無法多帶)！要小心保護，這一關會有敵軍的空襲戰機，如果你的單位離高射機槍太遠，就會被空襲炸毀！沿著道路往上移動，道路附近有不少地雷，往上沒多久就遭遇敵人，最好把部隊分成兩隊，各帶一輛高射機槍和維修車，把道路上的敵人殺光，就會在地圖上顯示多個叉的記號，先往上移動到中間附近的叉記號，摧毀這邊的基地就會出現訊息，盜賊愛爾伊芙利特再度出現，先別理他。

沿路會有不少空的戰車可以使用，但是玩家的步兵不足，所以先把它修理好就別理他，繼續沿著道路往上移動，直接切向左邊的一個基地，這樣就不會踩到地雷，這個基地有不少義大利步兵被囚禁，直接殺進去，讓你的英雄靠近俘虜，這些義大利軍就會加入你，而且義大利軍會告知英軍高射砲的位置(地圖上會出現叉記號)，這時帶著這些士兵及一輛維修車和高射機槍回去駕駛剛剛之前都沒帶走的戰車，這樣一來戰力就會提昇很多。



先把右側上方的叉記號基地摧毀，全部集中到剛剛義大利軍被俘虜的基地，直接往左殺進村莊，這時在村莊會有不少自走砲，所以必須快速移動以免死傷過多，殺到最左邊往下移動就會遇到盜賊愛爾伊芙利特，順便殺了他，這時敵軍死得差不多了，把愛爾伊芙利特附近駐紮的敵軍殺一殺，過一段時間就會出現援軍過關。



第9章 圖布克之鼠

任務難度……專家級

過關目標：所有英雄必須存活
佔領並控制港口
佔領並控制宮殿
佔領並控制補給站
佔領三個據點之後支持五分鐘等待援軍到達
次要目標：消滅盟軍的砲兵部隊





圖布克的英軍防空砲終於被摧毀了，雖然德軍開始用空襲轟炸，但是敵軍有增援的趨勢，玩家必須穿透敵軍防線，徹底佔領圖布克區域作為戰略要地。到了軸心國的最後一個任務，難度超高，一開始的部隊可以分配虎式戰車，最少一定要有一輛！絕對無往不利！

這一關玩家必須佔領圖布克的三個據點，一開始在畫面最右下方出發，次要任務所要消滅的砲兵部隊就在左側的山丘上，先別理他，直接往上移動前進村莊中間會有很多敵軍的坦克(圖37)，但是虎式坦克相當強硬，讓英雄駕駛虎式坦克。往上移動到補給站的據點，這邊會有很多敵軍坦克，而且中間的地形障礙物很多，很難控制，先讓單位排成一排，然後選擇畫面左下方的「依隊伍排列方式前進」(快速鍵Q)，如此一來就可以讓隊伍呈現整排的方式移動前進，這樣的話靠近補給站就可以讓敵軍火力分散，很容易就可以佔領補給站，讓英雄靠近旗幟就可以佔領補給站，此外，補給站內有一台貝福維修車輛記得帶走。

佔領了補給站之後，留下5~6輛戰車和一台維修車，因為當玩家沒有在據點時，就會出現其他敵軍進攻據點，所以要留下一些戰車。其他單位繼續往左慢慢移動，沿路的建築物全部都有躲藏敵軍，不要懷疑，全部炸光，在靠近中間宮殿的時候，往下移動，先把村莊外圍的自走砲殺光，否則會造成很大的損傷，而村莊外圍沿路都有敵軍的小據點，用虎式坦克就可以輕鬆掃光，宮殿的敵軍戰車火力頗強大，所以一樣先把隊伍排成縱列，使用隊伍前進方式殺進去佔領宮殿，注意！別把宮殿炸燬！



一樣留下2~3輛坦克和一台維修車，其他單位前進左側港口，摧毀港口建築物殺進去，港口的敵軍部隊不多，佔領港口之後就會出現訊息，把隊伍排好以維修車為中心集中，玩家必須堅持住5分鐘等待援軍，這時可以用視窗左下角的「偵察機」掃描地圖正下方的山丘，上面有2~3個高射砲塔，用僅有的三台轟炸機炸燬砲塔即可完成次要任務，此時三個據點都會有軍隊來進攻，如果玩家失守就又要重新等5分鐘，要特別注意！5分鐘過後援軍就會到達過關。

此關最重要的是，由於建築物過多，如果建築物裡沒有敵人，也要用強制攻擊把建築物摧毀，因為許多建築物後面會有敵軍坦克，然而敵軍坦克攻擊得到玩家，玩家卻不能攻擊到對方，除了遠射程高射砲和自走砲以外，所以最好沿路都把建築物摧毀掉！

同盟國 任務

第1章 金尼嶺

任務難度……簡單

過關目標：所有英雄必須存活
帶領辛克雷爾到紐西蘭人處疏散
為車隊清除道路敵軍
次要目標：保護補給卡車

在英軍持續敗退後，英軍被封鎖孤立在埃及的防線裡，雖然紐西蘭軍隊持續反擊，但是火力明顯不足，為了避免浪費兵力，玩家的任務是讓幫助紐西蘭軍隊撤退。





同盟國的第一個任務，難度不高，玩家必須清除道路上的敵軍，一開始在地圖正下方出發，在正上方紐西蘭軍隊的卡車還沒靠近時，馬上往上移動清除沿路的敵軍，立刻往回走到剛剛出發的附近，會出現少部分敵軍從畫面外進來，如果讓卡車被摧毀或是被德軍開走，次要任務就會失敗。等紐西蘭軍的卡車都往下走之後，玩家剩下的部隊往上移動到紐西蘭軍隊駐紮的地方，和紐西蘭軍會合，這時就可以控制紐西蘭部隊，之後會出現訊息，馬上把所有包括紐西蘭軍隊往下移動到剛剛出發的地方，這邊會出現綠色煙霧，靠近煙霧後就會過關。

第2章 不入虎穴

任務難度……簡單

過關目標：所有英雄必須存活
找到並摧毀德軍的補給中心
全體人員撤退作戰區域
次要目標：無

數個月過後，德軍和盟軍戰局僵持不下，邱吉爾總理親自上陣，抵擋了德軍九月份的攻勢，並在十月份展開攻擊，玩家的任務是消滅敵軍戰線的補給站。



同盟國在收到訊息，得知了德軍的補給中心基地，這個任務便是要去摧毀德軍的補給基地。一開始在地圖正下方出發，你的隊伍裡面會有工兵，往上沿路全部都是地雷，讓工兵拆除地雷慢慢往上移動，沒多久就會看到敵軍駐紮的地區，這時建議讓步兵下來徒步殺進去，把操縱車輛和迫砲的敵軍殺光以控制這些車輛；其中有一個對地迫砲非常好用，射程遠，到任務後期很需要，先讓步兵控制之後讓卡車拖著走。繼續往上移動會到山谷的村莊，這邊的房子裡都有躲敵軍，所以用坦克全部炸光，在村莊的左側附近有坦克可以開走，記得一起帶走。



往上出村莊，沿路沒有地雷所以不用擔心，到達上方道路就靠近德軍補給基地了，當靠近補給基地時，先不要衝進去，在基地右側外圍等，這時會出現訊息，告知德軍的補給車輛即將脫逃，在外側等補給車輛自己出來摧毀他，否則衝進基地後會沒有時間摧毀導致任務失敗，當摧毀補給車輛之後，就可以衝進去殺光基地內的敵軍，殺光後在基地左側有兩個建築物，這是德軍的補給基地，摧毀後會出現新訊息，這時趕快衝回剛剛出發的地方，會出現藍色煙霧，通過之後就過關。

過關目標：所有英雄必須存活
協助登陸的美軍，至少80位美軍必須存活
消滅敵軍砲兵碉堡
帶領部隊到會合點集合
次要目標：減少美軍傷亡，壓制在傷亡60位以下



第3章 火炬行動

任務難度……困難

經過了僵持之後，美軍終於決定參戰，作戰代號「火炬行動」，然而德軍的攻擊也正式展開，玩家的任務是幫助美軍順利登陸，抵擋德軍的攻擊。

這關的難度大大提高，玩家必須保護登陸的美軍，減少美軍的傷亡最少80位以內(如果在60位以內則會完成次要任務)，但是玩家和美軍登陸的地方真是天南地北，一開始玩家出現在地圖最下方，因為遠水救不了近火，所以就不用急著衝上去，直接從地圖中間慢慢移動切上去，這邊會出現不少敵軍坦克，但還算容易應付。

稍後會出現訊息，新的敵軍援兵出現，先別理他，從右側往上移動，到達敵軍中間基地的右側，這邊有一輛敵軍的虎式坦克，衝進去轟他，其他敵軍都別理他，如果這時右側的美軍和玩家會合，就可以操縱他們；若想保留敵軍的虎式坦克，就讓美軍步兵一起衝上去用射擊跑台攻擊虎式坦克，如此一來坦克裡的敵軍就會跑出來。維修好虎式坦克讓英雄搭乘上去，因為有虎式坦克會讓關卡變輕鬆，建議一定要拿取虎式坦克！

拿到虎式坦克之後，順勢往左殺進敵軍基地，會和左側和中央的美軍會合，先把中間的敵軍也消滅，會跳出新訊息，中間的其中一個碉堡會有綠色煙霧，再把左側的敵軍殲滅，如此一來大部分的美軍都會上岸，當靠近玩家隊伍後就可以讓玩家控制，不過注意會有一個美軍步兵不受控制，他會走到綠色煙霧處，這時讓英雄靠近他就會出現事件過關。



第4章 禁足雅德勒

任務難度……中等

過關目標：所有英雄必須存活
阻止敵軍飛機起飛
消滅所有機場敵軍，佔領機場
次要目標：俘虜敵軍飛機

英軍佔領了圖布克，然而德軍認為沒必要疏散機場的戰機，而英軍則派你攻擊德軍機場，避免德軍戰機起飛，並且佔領機場。

這關的任務要進攻敵軍機場，阻止敵軍飛機起飛，一開始在地圖正下方出先，地圖中間有大量的敵軍高射迫砲，一靠近就死光；敵軍的數量非常多，而且當玩家靠近基地就會出現警報，敵軍會增加大量的虎式坦克進攻，飛機也會逃走，任務就會失敗。

剛開始先讓所有部隊往基地右側移動，往上殺上去，盡量靠近右側牆壁，如此一來就只有少部分的敵軍而已，前進到中間時敵軍會響警報，這時會出現虎式坦克，讓英雄帶領四個步兵衝上去搶虎式坦克，如此一來就會輕鬆很多，而坦克附近有三個帳棚會出現敵軍，把帳棚摧毀就可以，此時會有新訊息，告知德軍飛機開始起飛，那麼就管不了那麼多了，所有部隊沿著右側衝上去機場，掃射裡面的敵軍和快起飛的飛機，機場只有一輛高射機槍要特別注意而已，如果有的飛機還沒有被敵軍開走，可以讓自己的步兵上去開飛機，如此一來就會完成次要目標。



殺進機場後，不要靠近中間就不會出現敵軍，先往機場左側走，左上方還有一些敵軍，而在左側會看到機場塔台，特別注意！別摧毀他，否則任務就會失敗，裡面有躲一個敵軍英雄，如果玩家英雄衝進去會造成損傷，所以先讓步兵衝進去殺了他，再讓英雄進去一次佔領機場，佔領機場之後，英雄就可以出塔台，這時玩家可以使用「空襲」和「偵查」，用偵查先看中間的高射迫砲所在位置(只有一次機會要注意看)，接著用空襲轟炸這些高射迫砲，用空襲時就要馬上再用空襲點擊另一個高射迫砲所在位置，否則玩家只有一次偵查的機會，當空襲轟炸時即可看到其他的高射迫砲，轟炸完後經過一段時間就會過關，這時會問你是否進行閃電模式，建議選否。

第5章　收復圖布克

任務難度……困難

過關目標：所有英雄必須存活
消滅德軍的海岸重砲碉堡
別讓美軍戰艦沉沒
次要目標：控制圖布克城市

最後的戰線又在圖布克展開，德軍部署了數量龐大的海岸重砲對付美國海軍，玩家的任務則是穿過圖布克破壞沿海的德軍重砲碉堡，讓美國海軍順利靠岸。

這一關難度頗高，玩家必須摧毀德軍所有沿海的重砲碉堡，以避免美軍戰艦被擊沉，在畫面右上方會有美軍船艦的耐久度，當變成0時任務就失敗。一開始在畫面左下方出發，先往右側移動，沿路會到地雷區，用工兵快速拆除地雷，沿著海岸線往右走來到第一個德軍的重砲碉堡，裡面有高射砲塔，所以玩家要速戰速決，如果玩家的戰車被摧毀一輛，可能就要讀取紀錄，因為任務後期需要的坦克數量頗多，否則過關不易。殺光駐紮的敵軍後，破壞重砲碉堡，沿路回到剛剛出發的地方往上移動。

沿路沒有任何地雷，不過後方會出現敵軍追擊；從敵軍佔領的城市右邊入口攻進去，特別注意！這邊有兩輛自走砲，一定要搶到別打爆他！否則後期的虎式坦克就很難對付了（使用步兵或是戰車試射個一兩發就可以殺死裡面的駕駛員）。殺光右側入口後搶到自走砲，換左側入口，一樣殺光再搶自走砲，這時玩家已經在城鎮中間，右側會忽然出現虎式坦克攻擊玩家，配合自走砲衝上去摧毀他，能搶到的話更好！摧毀虎式坦克後，不要往上移動，往右移動到港口附近，這邊也會有虎式坦克，靠近旗幟佔領港口，另外記得打爆港口的建築物以利移動。

這時美軍的戰艦耐久度約剩40~50左右，如過低於40的話可能會過不了關。往港口右側前進到達第二個德軍重砲碉堡，這個碉堡有兩座高射迫砲看守，如果玩家有剛剛搶到的虎式坦克就會很輕鬆，至少也要搶到一座高射迫砲以利等一下的進攻戰。摧毀第二個德軍重砲碉堡，沿著海岸線往上移動，沿路的敵軍戰車超多，有高射迫砲的話會比較容易，把坦克群摧毀後就沒有什麼威脅的部隊了，剩下的都是步兵型的敵軍，往上破壞第三和第四座重砲碉堡，這時會出現事件，敵軍援軍來襲，但是美軍的戰艦會靠岸把德軍援軍砲擊掉，如此一來就不用靠玩家去殺光他。



第6章　白鷹在天

任務難度……專家級

過關目標：所有英雄必須存活
佔領卡瑟林通道據點（廢墟、無線電塔、通道入口）
佔領據點後抵擋敵軍五分鐘
次要目標：保護指揮營帳
保護無線電塔以取得空中支援
隱藏目標：快速完成任務，30分鐘內完成任務

固守陣地後，德軍決定進攻，而經驗不足的美軍嚴重傷亡，玩家的任務是，佔領山丘據點，避免德軍再度取得優勢，不論任何代價。

這一關會出現盟軍的強力坦克「螢火蟲」，螢火蟲和虎式坦克一樣有配機槍，可以讓機槍兵進入加成「副武器機槍射速增加兩倍」（火力還是比虎式坦克略遜一籌），不過任務難度相當高，玩家必須佔領三個據點，一開始的主要部隊在地圖最下方，而且玩家已經擁有三個主要據點，最上面的據點一定會失守，所以不用理他，而在右側有無線電塔和零散的步兵、坦克。

一開始馬上把遊戲速度調到「極慢」才會比較容易，當玩家選擇極慢速度進行遊戲後，移動的單位只要點一下要移動到的地方就可以不用理會，如此一來才會有足夠的時間控制上、下、中、右的四處盟軍，否則來不及控制部隊的話，上方入侵的軍隊會馬上衝到中間。調整好後讓最上面的英雄拉法日點選一下中間據點讓他逃到中間基地，讓正下方的主要部隊往上移動到中間據點，而右側無線電塔附近的坦克讓零散的步兵分別進入，一輛坦克三個步兵，還有一輛維修車輛也要記得讓三個步兵開動他，另外讓中間的5~6位步兵移動到無線電塔的坦克裡以增加坦克「主要武器的射擊速度」。



接著右側的坦克堵住無線電塔的道路，因為會有敵軍從這邊進攻，中間的部隊調動兩輛坦克到無線電塔的後方堵住道路。而中間剩下的坦克大部分塞住基地左側的入口，分配兩輛維修車在左側，基地右側大約5~7輛坦克和一台維修車，剩下的步兵則控制中間的高射迫砲和在中間待命，如果英雄所搭乘的坦克士兵有陣亡的話，馬上讓步兵補上去讓英雄操縱的坦克處於最佳狀態；一切準備完畢後把遊戲速度調整回來，等上方的據點失守。

等上方的英雄拉法日到中間後，讓上方的據點失守，敵軍的虎式坦克、高射機槍、遠射程高射砲會在這邊紮營，此時先讓英雄古斯進入中間據點的

「指揮營帳」，就不用理他，每過一段時間就會從指揮營帳發出訊息，當出現呼叫援軍的訊息後，畫面下方就會出現三輛支援坦克（可以重複呼叫增援，所以讓他待在裡面就好），每次間隔約5分鐘，另外，拉法日進入營帳會增加空襲和偵察機的數量，而辛克雷爾則可以呼叫維修車輛增援，增援的維修車輛數量只有一輛，出現在畫面右下角，所以建議這一關讓古斯一直待在指揮營帳裡不斷呼叫坦克增援，如果空軍增援不夠，也可以換拉法日進去指揮營帳，增加空襲和空中偵測的數量。





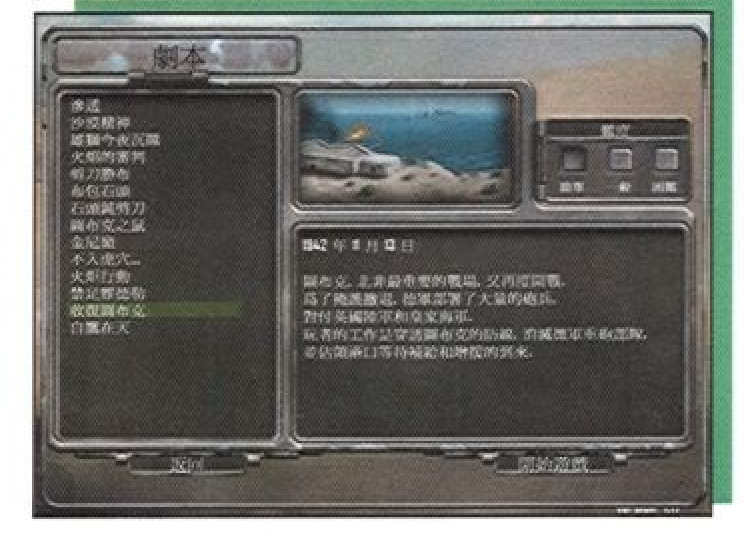
此時等待敵軍進攻，注意右側無線電塔的狀況，如果無線電塔被摧毀，則玩家會無法使用空襲和偵察機，中間據點的左右兩側，右側的道路比較窄，所以對玩家比較有利，而左側道路較寬，玩家也不用殺出去，盡量靠近基地，基地當中的迫砲也會自動轉向攻擊敵軍坦克，會有很大的殺傷力。注意別讓盟軍坦克一直被摧毀，不然會找不到時間進攻，能修則修，因為敵軍入侵很快，地圖左下和中下都會被佔領，所以當呼叫增援時，出現在下方的坦克增援直接衝回基地，否則會被破壞掉，這段時間玩家不斷呼叫增援，避免坦克被損壞，讓坦克數量慢慢增加，如果敵軍有虎式坦克，能搶則搶，會讓任務輕鬆許多。

當玩家存夠坦克數量後（約15~20輛空出來的坦克數量），在中間基地留下約十輛左右的坦克和維修車輛，其他的坦克從基地左方出去往上移動，在左側的山丘上會有一個自走砲，用空襲解決他之後就可以往正上方的據點移動，正上方的據點是敵軍的大本營，有數量不少的虎式坦克，玩家要有大損傷的覺悟，注意！全部的火力盡快摧毀虎式坦克，否則會造成太大的傷亡，殺光據點的敵軍讓英雄靠近旗幟搶回據點，這時要堅守據點五分鐘，地圖正下方和左下方的敵軍不必理會他，在玩家佔領據點後也會出現零星的敵軍進攻，其中以最上方據點的進攻敵軍最多，也會有虎式坦克不斷進攻，不斷摧毀他們等待時間到後就過關。

過關目標：所有英雄必須存活
所有英雄抵達美利堅飯店拯救萊斯
殺死喬克席貝克
次要目標：無







第7章 辛克雷爾 古斯法拉

任務難度……困難

到了盟軍任務的最後一關，玩家必須讓所有英雄存活，並且拯救美利堅飯店裡的萊斯，玩家無法自己分配部隊，所以玩家的部隊數量非常少，而狙擊手的利用價值頗大。一開始玩家使用辛克雷爾、古斯、法拉日三位英雄，分別在中間、左側和右側，此外沒有維修車輛，即使有用處也不大，因為敵軍都躲藏在屋內而且都是狙擊手，所以維修車輛很容易就被摧毀，而坦克也會被狙擊手瞄準砲塔和履帶而廢棄掉。記住！隨時存檔。右側的坦克部隊不要移動，讓他往下走貼著畫面下面，而左側的狙擊手部隊往下移動和中間的坦克部隊會合，接著讓所有狙擊手部隊貼著畫面下方慢慢往右移動，地圖正下方中間有隱藏敵軍的高射迫砲，用狙擊手就可以把操縱迫砲的敵軍殺死以搶奪迫砲，讓右側和左側的坦克部隊到高射迫砲區集合，從正中間殺上去，沿路摧毀建築物前進。

當靠近左側旅館外圍時就會出現訊息，喬克席貝克出現操縱虎式坦克，殺傷力超大、射程超遠，玩家的坦克部隊可能會死光，所以先別靠近，在他還沒出現之前，先把高射迫砲（如果運氣好可以搶到城鎮中間的自走砲）架設在畫面上的地方，讓高射迫砲和自走砲佔滿所有步兵，量測喬克席貝克的虎式坦克地點，按住「Ctrl」用強制攻擊轟炸道路空地（約在旅館外圍入口的沙包後方中間），持續轟炸一段時間後，讓其中一輛坦克靠近觸發事件，因為玩家剛剛轟炸的關係，喬克席貝克的虎式坦克已經剩下一半體力。

此時會有新事件，德軍英雄哈特曼駕駛虎式坦克出現在旅館，因為喬克席貝克已經被列為叛國賊，所以哈特曼直接攻擊他，這時所有部隊衝上去攻擊喬克席貝克的虎式坦克，當喬克席貝克快死時，他會把美利堅旅館炸掉，而英雄萊斯也犧牲掉了，不過任務已經算成功，如此一來欣賞破關畫面吧！

當玩家破關後，可以在一開始新遊戲裡選擇「劇本」進行之前玩過的遊戲任務，也可以選擇困難度，不過有些穿插的任務無法選擇，像是同盟軍的最後一個關卡。


有錢非萬能，無錢萬不能

學者　酷妹(女)

女人要有錢 破關寶典

《女人要有錢》這款以大富翁式的棋盤規則，結合了RPG、策略及養成等成份，可以說是相當有趣的咩！害得本姑娘玩得欲罷不能，也想來過過有錢少奶奶的癮耶！不過呢，慈悲為懷的姑娘我也是會為廣大女性同胞著想，所以在此特地公佈一下遊戲的各種秘技及資料，讓各位一起來為自己的未來努力吧！



為了自己努力賺錢吧！



★可欣

26歲的少婦，天真迷糊，不切實際，像愛作夢的老公主；心性善良又好面子，處處只想倚賴別人；直至走投無路時，才會被困境激發出潛在的堅毅。

屬性比較：	魅力●●●●●，智慧●●●。
初始金錢高低比較：	最高。

呵呵~我天生八字就是富婆的命，誰都擋不住的…。

認真的女人最美麗！

★若蘋

24歲的上班族，重視理財投資，宣揚賺錢的重要，俐落精明，但在愛情和職場上的雙重挫折後，有感於女人在工作中仍受男性歧視，夢想能夠自行創業。

屬性比較：	智慧●●●●，聲望●●●●。
初始金錢高低比較：	次高。



★慧琳

23歲的大學生，青春洋溢、刁鑽叛逆、精靈古怪，言語率直任性，所有流行的新鮮玩意而她都愛，就是不愛讀書，但課業還是難不倒她冰雪聰明的天性。

屬性比較：	氣質●●●●●，智慧●●●●。
初始金錢高低比較：	普通。



★秀秀

16歲的少女，開朗活潑，模倣力強的小大人，驕蠻中略帶愛慕虛榮，年紀輕輕卻因父親事業失敗而遭遺棄的刺激之下，對金錢數字非常有概念。

屬性比較：	膽識●●●●●，魅力●●●●。
初始金錢高低比較：	普通。



浴血戰場2004　武裝危機　北非雄獅　女人要有錢



遊戲大地圖區域解析

北區



特色：在北區有個地下城捷運入口，它可以讓您經由捷運通往地下城，是大地圖上的一個捷徑。由於此區的事件格及土地格較多，所以玩家若想成為大地主買土地置產，此區是個不錯的選擇。

小叮嚀：由於此區屬狹長型的動線，記得在購買土地的時候，盡量將所購買的土地集合成二塊相連，如此將有助於升級成大型房屋歐！若想以最快的速度跑到別區的話，記得多多利用大眾捷運系統，能幫玩家省下不少時間呢！

東區

特色：在這裡的土地較少，不過事件格卻不少歐！所以玩家來到這時，身上沒有較多現金時，可以考慮在這不要置產，把現金花在事件付款上。

小叮嚀：此區有一家餐館，走到此處趕快拼命賺現金吧！拉麵一碗 200 元，煮越多賺越多呢！這裡也有個地下城捷運站入口唷…想抄近路就趕快轉進捷運入口吧！



南區

特色：喜歡戰鬥的玩家有福啦！在這一區有許多的戰鬥格，可以好好的讓玩家打個過癮：同時這一區也是賺錢的一大區域，二家餐館的打工小遊戲、一家遊樂場玩拉霸贏現金，都要好好把握賺錢的機會，而且想增加自己的參數也較容易踩到，所以玩家們要好好利用此區幫自己增加參數，如此一來轉職也會快一些。

小叮嚀：想多增加收入，就把握戰鬥賺錢的機會。



西區

特色：西區是封閉式的區域，玩家若不想繞行整個大地圖行走的話，可以考慮在西區反覆繞行動線，也可以在此地大量置產，因為再次走到土地格的機率會大幅增加，在這裏要購地、升級建築物會比較容易些。此地特別要注意的是戰鬥格頗多，如果玩家來到地此沒有準備較多的食物及道具，會比較難打一些；所幸此區的美食區及武器店比其他區的要多一些，所以在此建議玩家，食物及道具要多儲備些，不然在這裡會很難藉由戰鬥賺取現金滴…。

小叮嚀：這裡也有個地下城捷運站入口唷…，注意注意，由於是封閉區域，容易遭受對手使用卡牌攻擊，逗留此處要留意周圍的情況歐。



中區－地下城

特色：地下城是商業大城，捷運站中以俱樂部、SPA塑身中心、遊樂場的的格位居多，在此區花錢如流水…，說到賺錢的部分：來到地下城要多繞幾圈，因為這裡有比較多的機會可以踩到餐館格玩打工小遊戲，或是到遊樂場拉霸小遊戲，可以輕鬆幫你賺得不少money！所以玩家們加油囉…。



小叮嚀：由於地下城屬於商業大城，因此在此處所升級的房屋只能選擇商業類形的花店、電影院、商務旅館，無法升級成別墅歐！而且也無法升級成大型房屋，因此建議玩家將升級房屋所需的費用留著等走到大地圖的時候再升級唷！可別一時忘我而把錢花光了歐！



↑餐館打工遊戲


↑拉霸的小遊戲圖


←事件中的彩球機

全區

在地圖上分佈著武器店、卡牌館、美食館，當玩家踩到時要多為自己購買一些食物、道具、卡牌…等等，以備不時之需喔…特殊道具分布在全區不特定的格位上，行走時多留意下一個轉向處會有哪一種特殊道具擋在前方，挑選能為自己帶來好運的特殊道具來跟隨自己吧！

小叮嚀：走到美食館的時候記得要補充足夠的食物唷！武器店的道具可以依照自己需要的才買，不見得每一次走到武器店都把東西買光：由於道具是無法販賣的，若買了多餘的道具是無法賣給商店的，所以要控制好金錢的支出喔！

戰鬥系統及NPC掉寶一覽

↑別出心裁的戰鬥介面

小混混、流氓

掉落物品：金錢（隨機）、布丁（隨機）、棒棒糖（隨機）、寶石（隨機）。

等　　級：初級敵人，攻擊力弱，掉落寶石的機率高。

建議裝備道具：奶油蛋糕＋臭鴨蛋＋高跟鞋＋雨傘。

消耗食物：低。

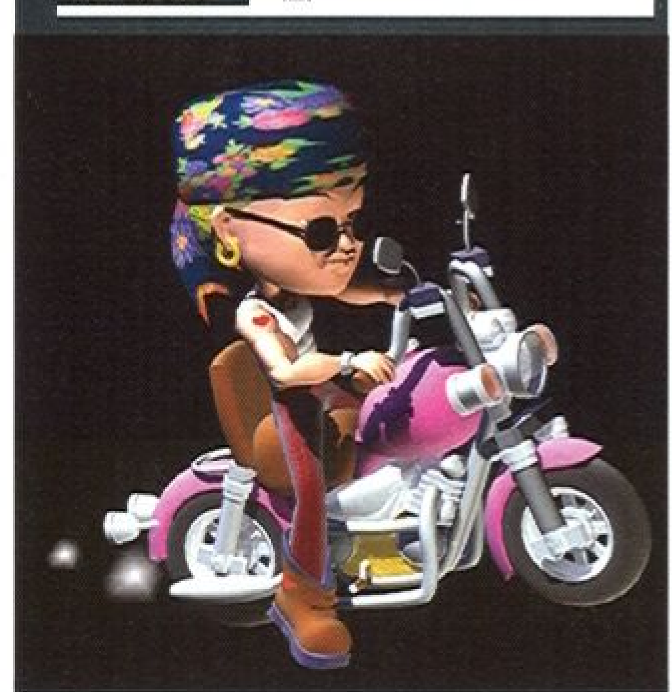
飆車少年

掉落物品：金錢、布丁（隨機）、寶石（隨機）、棒棒糖（隨機）。

等　　級：初級敵人，掉落布丁及寶石的機率高。

建議裝備道具：蕾絲洋傘＋999金頭釵＋奶油蛋糕＋高跟鞋。

消耗食物：低。



野狗

掉落物品：金錢、棒棒糖（隨機）、寶石（隨機）。

等　　級：初級敵人，出現機率高而攻擊力弱，可趁遊戲初期賺取金錢。

建議裝備道具：奶油蛋糕＋臭鴨蛋＋高跟鞋＋雨傘。

消耗食物：極低。

痞子肌肉男

掉落物品：金錢、布丁（隨機）、寶石（隨機）。

等　　級：初級敵人，掉落寶石的機率高。

建議裝備道具：蕾絲洋傘＋999金頭釵＋奶油蛋糕＋高跟鞋。

消耗食物：低。

109辣妹

掉落物品： 金錢、優酪乳（隨機）、巧克力（隨機）、寶石（隨機）。

等　級： 初級敵人，掉落寶石的機率及數量高於前四種敵人。

建議裝備道具： 999金頭釵+晚宴皮包+奶油蛋糕+蕾絲洋傘。

消耗食物： 低。



變態色狼

掉落物品： 金錢、優酪乳（隨機）、寶石（隨機）。

等　級： 中級敵人，掉落寶石的機率高。+菜刀+電擊棒+肚兜。

建議裝備道具： 晚宴皮包

消耗食物： 中。



蟑螂王

掉落物品： 金錢、冰淇淋（隨機）、寶石（隨機）

等　級： 中級敵人，金錢數優於前幾類的敵人，掉食物的機率高。

建議裝備道具： 晚宴皮包+菜刀+電擊棒+肚兜

消耗食物： 中。

狗仔隊

掉落物品： 金錢、草莓聖代（隨機）、寶石（隨機）、玫瑰花茶（隨機）

等　級： 中級敵人，掉落的食物物品種類多。

建議裝備道具： 菜刀+電擊棒+調教皮鞭+肚兜

消耗食物： 中。

鼠怪

掉落物品： 金錢、玫瑰花茶（隨機）、寶石（隨機）

等　級： 中級敵人，掉落的金錢數比較多。

建議裝備道具： 調教皮鞭+手榴彈+肚兜

消耗食物： 中。

鬼精靈

掉落物品： 金錢、紅玫四物飲（隨機）、冰淇淋（隨機）、寶石（隨機）

等　級： 中級敵人，掉落的金錢數比較多。

建議裝備道具： 調教皮鞭+手榴彈+迷惑香水

消耗食物： 中。

南瓜王

掉落物品： 金錢、蓮香活血湯（隨機）、寶石（隨機）、紅玫四物飲（隨機）

等　級： 高級敵人，掉落的食物機率高。

建議裝備道具： 手榴彈+粉紅貴賓狗+肚兜+迷惑香水

消耗食物： 高。



女鬼貞子

掉落物品： 金錢、葡萄酒（隨機）、寶石（隨機）、炸蝦定食（隨機）

等　級： 高級敵人，掉落寶石及金錢的機率高。

建議裝備道具： 寵愛鑽石或自戀明鏡+炸彈+粉紅貴賓狗+天蠶斗篷

消耗食物： 高。

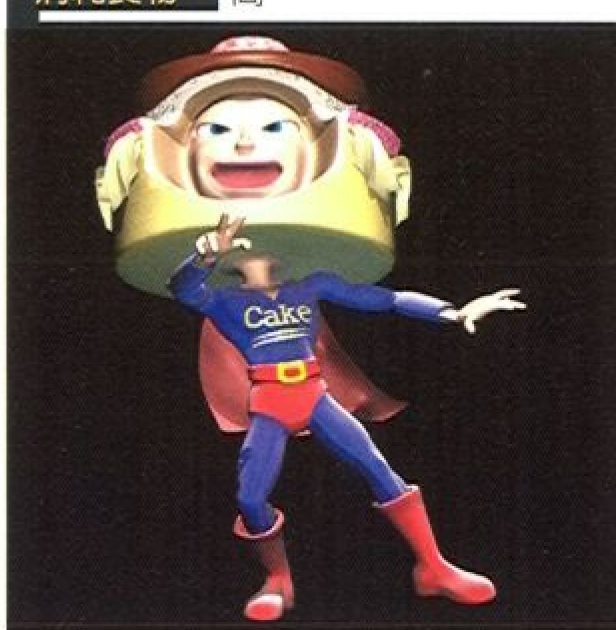
蛋糕超人

掉落物品： 金錢、蛋糕（隨機）、寶石（隨機）

等　級： 高級敵人，掉落的金錢數及食物機率高。

建議裝備道具： 迷惑香水+粉紅貴賓狗+炸彈+天蠶斗篷

消耗食物： 高。



生化機械人

掉落物品： 金錢、炸蝦定食（隨機）、寶石（隨機）

等　級： 高級敵人，掉落寶石的數量多、金錢數目極高。

建議裝備道具： 寵愛鑽石或自戀明鏡+炸彈+粉紅貴賓狗+天蠶斗篷

消耗食物： 極高。

冰拉登

掉落物品： 金錢、火雞大餐（隨機）、寶石（隨機）、炸蝦定食（隨機）

等　級： 高級敵人，掉落寶石的數量多、金錢數目極高。

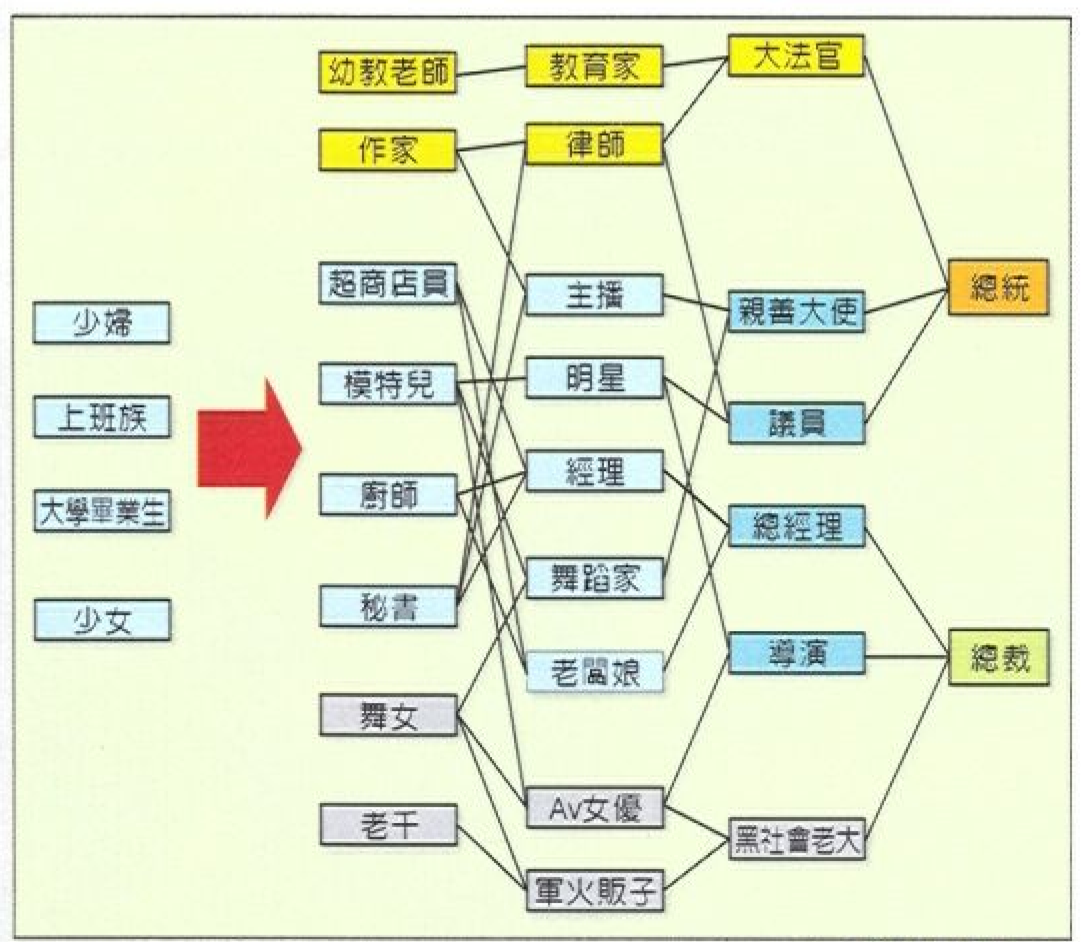
建議裝備道具： 寵愛鑽石或自戀明鏡+炸彈+粉紅貴賓狗+天蠶斗篷

消耗食物： 極高。



轉職職業昇級表

在遊戲中，當主角的參數達到某一階段時，就可以升級至下一個職業，轉職表如下：



★ 轉職昇級表

轉職參數比較一覽

每個職業中，有某幾項參數值，是轉職成該職業所需最大值，在此整理出一份資料可供玩家們參考，如下：



★ 轉職升級圖

級別	職業	智慧	魅力	聲望	氣質	膽識
初級職業	廚師	★	★	★★	★	★★
	作家	★★	★	★	★★	★
	超商店員	★	★	★★	★	★
	幼教老師	★	★	★★	★	★
	模特兒	★	★★	★	★★	★
	秘書	★★	★★	★	★★	★
	舞女	★	★★	★	★	★★
	老千	★★	★	★	★	★★
中級職業	律師	★★★	★★	★★★	★★	★★★
	經理	★★	★★	★★★	★★	★★★
	明星	★★	★★★	★★	★★	★★
	教育家	★★★	★★	★★	★★★	★★
	主播	★★	★★★	★★	★★★	★★
	舞蹈家	★★	★★	★★★	★★★	★★
	老闆娘	★★	★★	★★★	★★	★★
	軍火販子	★★★	★★	★★	★★	★★★
	AV 女優	★★	★★★	★★	★★	★★★
	總裁	★★★★	★★★★★	★★★★	★★★★	★★★★★
高級職業	大法官	★★★★	★★★	★★★★	★★★★	★★★
	親善大使	★★★	★★★★	★★★	★★★★	★★★
	議員	★★★	★★★★	★★★★	★★★	★★★
	總經理	★★★★	★★★	★★★★	★★★	★★★★
	導演	★★★	★★★★	★★★	★★★★	★★★★
	黑幫老大	★★★★	★★★	★★★	★★★	★★★★
隱藏職業	總統	★★★★★	★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★
	總裁	★★★★	★★★★★	★★★★	★★★★	★★★★★

結局

在遊戲中，對金錢的管理是蠻重要的，當您身上的現金快花光時，要趕快管理自己的資產以免破產；本遊戲允許玩家於自己的不動產自由出售，玩家隨時隨地的可以出售自己的土地、房屋。

PS：出售的土地所得的現金是原來購買的 80% 喔…，所以玩家在賣房屋土地之前要考慮清楚唷！



當在遊戲中對手都相繼破產後，您就是本屆冠軍囉…，但先別急著高興，雖然您是撐到遊戲的最後一位，但是您不一定能獲得遊戲中的最高榮譽『首富獎』、『尊榮獎』，也要看您在遊戲中的努力才行喲 ~^^^ 。

PS：當玩家職業每提升一級，您的信用卡的刷卡上限就會跟著提高喔…。

事件一覽表

影響『魅力』的事件

行走格	事件	參數	付費
美髮院	剪燙當季新款	+	現金／刷卡
美髮院	吹整頭髮	+	現金／刷卡
美髮院	彩繪指甲	+	現金／刷卡
SPA 塑身中心	整形美容	+	現金／刷卡
SPA 塑身中心	肉毒桿菌回春術	+	現金／刷卡
SPA 塑身中心	全身瘦身課程	+	現金／刷卡
SPA 塑身中心	美白護膚	+	現金／刷卡
百貨公司	購買放電彩粧組合	+	現金／刷卡
百貨公司	購買敗金鑽錶	+	現金／刷卡
命運	選美奪得后冠	+	無
命運	當月時尚雜誌封面女郎	+	無

影響『氣質』的事件

行走格	事件	參數	付費
美髮院	週年慶活動代言人	+	無
SPA 塑身中心	巴黎流行發表會	+	無
教育中心	兩性成長課程	+	現金／刷卡
教堂	心靈淨化	+	無
教堂	聖歌團演唱	+	無
教堂	宗教慶典	+	無
藝術館	欣賞畫展	+	無
藝術館	聆聽歌劇表演	+	現金／刷卡
百貨公司	購買魔幻水晶球	+	現金／刷卡
百貨公司	購買凡谷油畫	+	現金／刷卡
命運	榮獲文藝創作新人獎	+	現金／刷卡

影響『智慧』的事件

行走格	事件	參數	付費
教育中心	經營管理課程	+	無
教育中心	亞洲財測說明會	+	現金／刷卡
教育中心	融資理財課程	+	現金／刷卡
圖書館	書香座談會	+	無
圖書館	博覽群書	+	無
圖書館	撰寫專業論文	+	無
百貨公司	購買哈利眼鏡	+	現金／刷卡
百貨公司	購買蓋茲光筆	+	現金／刷卡
命運	獲頒榮譽博士學位	+	無
命運	出國考察深造	+	無

影響『膽識』的事件

行走格	事件	參數	付費
俱樂部	艷舞秀演出	+	無
教育中心	領袖心理學	+	現金／刷卡
基金會	颱風之夜救災任務	+	現金／刷卡
基金會	守望相助夜巡任務	+	無
基金會	拯救雛妓任務	+	無
基金會	山難救援任務	+	現金／刷卡
基金會	山區義診任務	+	現金／刷卡
醫院	愛心捐血	+	無
醫院	圍捕精神病患	+	無
百貨公司	購買貝克漢球衣	+	現金／刷卡
百貨公司	購買羅拉健身器材	+	現金／刷卡
命運	協助打擊犯罪	+	無

影響『聲望』的事件

行走格	事件	參數	付費
俱樂部	劈腿事件露餡	－	無
教育中心	兩岸法律座談	+	現金／刷卡
圖書館	新書發表	+	無
圖書館	捐贈館藏書籍	+	無
藝術館	參與慈善表演	+	無
基金會	送愛心到非洲	+	現金／刷卡
基金會	重建災區家園	+	現金／刷卡
基金會	勞軍義演	+	無
基金會	認養孤兒	+	現金／刷卡
醫院	醫院當志工	+	無
百貨公司	購買喜愛兒麵包	+	現金／刷卡
百貨公司	購買饑餓五十公仔	+	現金／刷卡
命運	榮獲好人好事代表	+	無



其他

行走格	事件	結果	付費
俱樂部	一夜情	住院三天	無
俱樂部	援助交際	獲得現金	無
俱樂部	釣凱子	獲得寶石	無
俱樂部	仙人跳	入獄三天	無
俱樂部	爭風吃醋	損失現金	現金／刷卡
教堂	參加婚禮	損失現金	現金
藝術館	損毀館藏雕像	損失現金	現金
醫院	當血牛	獲得現金	無
醫院	遭精神病患攻擊	住院四天	無
命運	吃河豚中毒	住院四天	無
命運	隆乳失敗	住院五天	無
命運	酗酒鬧事	入獄三天	無
命運	走私保育類動物	入獄五天	無
命運	金融風暴	所有玩家銀行存款減半	扣存款
命運	銀行遭駭客入侵	信用卡帳款全免	無
命運	信用卡遭盜刷	信用卡帳款增加	刷卡
命運	信用卡遺失	降信用額度降一級	無
命運	遭搶劫	喪失所有現金	現金
命運	遇詐騙集團	損失現金	現金
命運	遇扒手	損失現金	現金
命運	國際電玩比賽金牌獎	獲得現金	無
命運	中樂透彩	獲得現金	無

秘技開發室

讓玩家可以更輕鬆玩遊戲



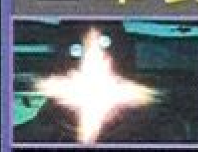
公告

歡迎大家來到攻略圖書館的別室–秘技開發室中，本開發室將會提供人民各式各樣的遊戲秘技，不過光靠我遊戲仙人獨力開發，一定無法應付人民龐大的要求，所以希望大家一起開發秘技，請將秘技開發稿寄到開發信箱spitz@unochina.com，本開發室將提供所有開發者應該得到的獎賞，每位開發者將得到15P跟100S的獎賞，如果經我遊戲仙人評定是好的、優秀的遊戲秘技，我視情況給開發者更多的獎賞，請大家踴躍投稿。

另列注意事項

1、凡秘技開發者，請不要把秘技開稿洩漏給其他不相干人等知道。
2、關於秘技開發稿的內容，請開發者自行先確過內容是否正確。
3、秘技開發稿內容請標示清楚如何啓動秘技。
4、秘技開發者請清楚留下暱稱（筆名）、真實姓名、電話、住址、身份證字號。
◆ 如果沒有遵守以上幾點者，一律不予刊登使用。

▶ 畢比



極地戰嚎 Far Cry





0	彈藥變成999
F4 作	取消換彈匣的動作
F9	紀錄目前所在位置
F10	讀取前一次儲存的位置
Backspace	開啓無敵模式
=	增加速度
–	減少速度
F11	得到額外資訊
F1	改變視點
P	得到所有武器

▶ 學者 nono







冒險島物語 Tropico 2：Pirate Cove

於進行遊戲中按住Ctrl+Shift，然後再輸入以下密碼，即可得到對應秘技：

booty	獲得2000單位的黃金
timber	獲得100單位的木材
winit	勝利
loseit	遊戲失敗
goape	使海盜變成憤怒狀態
goforit	讓戰犯逃脫
spaininv	發生西班牙入侵事件
britinv	發生英國入侵事件
frenchinv	發生法國入侵事件
freebuild	一般建築規定中止
normbuild	一般建築規定繼續





▶學者　肉燥 ◆20P ◆150S





富甲天下四



新增一個檔名cheat.txt放到富甲天下四的資料夾中(預設的資料夾是C:\Program Files\T-TIME\富甲天下四\)，於遊戲進行中，按下Ctrl+Alt+Shift+F1後，會出現一個游標，就可以輸入以下密技了，請注意大小寫及空隔，其中##為 0 以逸代勞、1 瞞天過海……其餘請參照手冊：

Add EP	跟在主公身邊的武將升級經驗全滿
Money	我方銀兩加10000
Del Enemy Money	敵方銀兩變成0
Del Enemy Soldier	敵方士兵變成0
Enemy Soldier	敵方士兵加10000
Soldier	我方士兵加10000
Think ##	我方得到一般計謀
Enemy Think ##	敵方得到一般計謀

ThinkWar ##	我方得到戰鬥計謀
Enemy ThinkWar ##	敵方得到戰鬥計謀
Building ##	我方得到建築圖
Enemy Building ##	敵方得到建築圖
Weapon ##	我方得到武器
Enemy Weapon ##	敵方得到武器
Trap ##	我方得到機關
Enemy Trap ##	敵方得到機關

▶學者　武士 ◆25P ◆200S





軒轅劍外傳：蒼之濤



BUG帶來的財富

當昊天界任務完成後，存檔再讀檔。不斷重複讀檔，會發現車芸的武器每讀一次就會全部各加1把，都拿去賣錢就會獲得很多錢，但只能在未更新檔案時使用。

練功秘技

進入楚國，在這裡的敵人楚兵隊長，他的必殺技“來人啊”是召喚出一隻同伴，而且召喚出來的同伴也是一個楚兵隊長。刻意的使用防禦來等待一下，不難出現一群又一群打不完的隊長，勝利以後金錢、資源以及木甲技能點都可以利用此法增加。利用這種方法練功的話，蓄勁值不要保持在滿點，這樣在戰鬥回合數拉長時，很容易進入狂槳狀態而不接受控制。

提昇雲狐威力

雲狐的血量被打到一定值以下，速度會突然爆快，而且奮力一擊的機率也會大大的提高。有一段時間的戰鬥，雲狐根本快到不給對方出手機會就秒掉了。後來突然發現忘了血量，只剩1XX，用了一次修復術之後，速度跟攻擊就回到正常了。所以如果有段時間都要打到攻擊力不強的小怪時，雲狐就不用修了，可以快一點清敵。



工房的最佳妖魔配置

其中機關妖獸×1 ＋阿修羅×3＋銀神兵×1 ，這五個妖魔搭配起來，所以武器都可以製造出來。用飛飛＋冬之島三＂剩＂獸，剩下一個用不要太弱的，像英昭之類的，防具就可以全部作出來了！

▶學者　fido ◆15P ◆100S



戰爭魔法師 Battle Mages

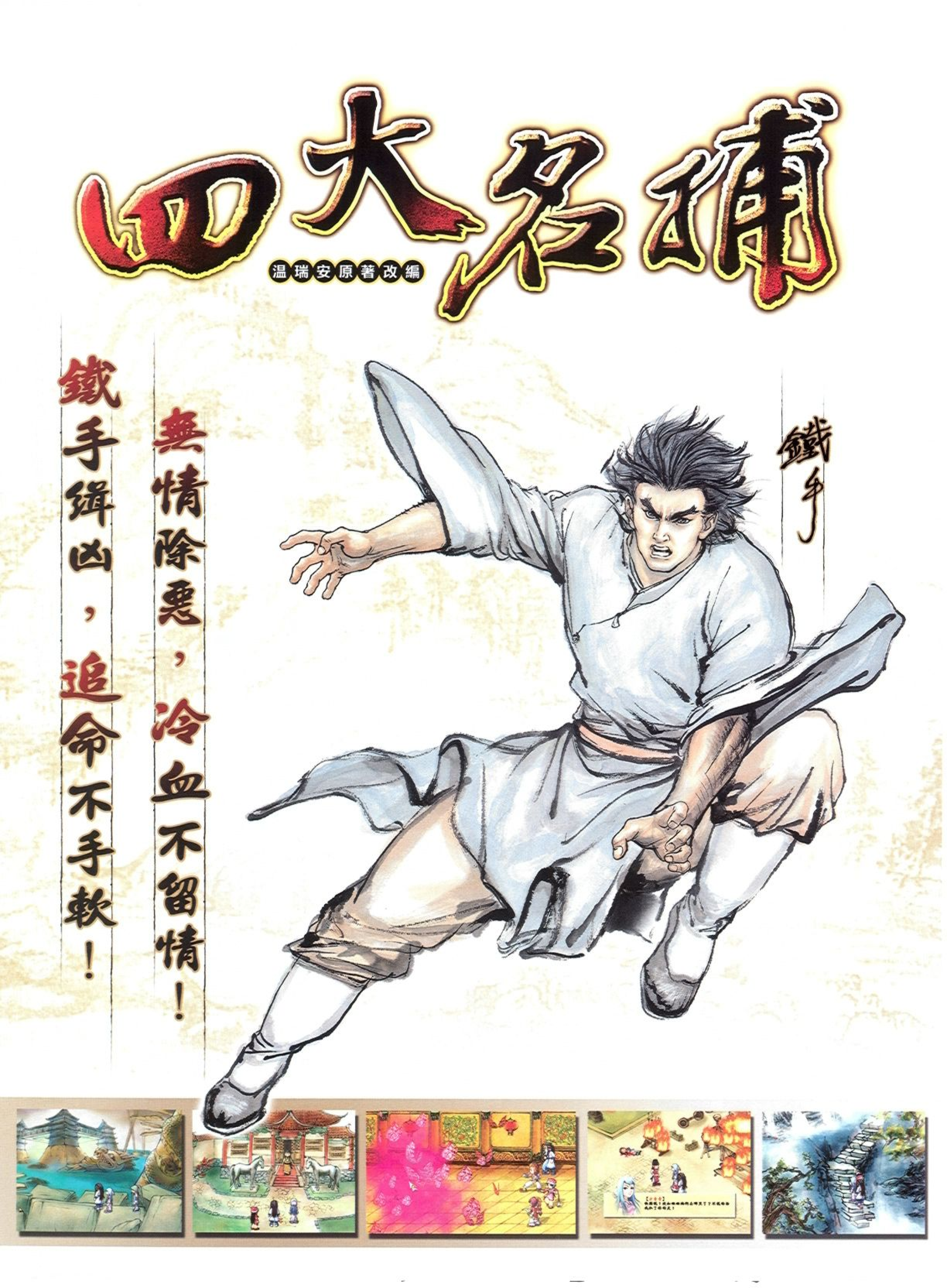



在遊戲中按enter鍵後就可以輸入以下密技，輸入完後再按enter即可啓動：

EasyWin	立即獲勝
ShamefulLoss	立即失敗
arisemywarriors	增加戰士(Warriors)
iamgreatcornholio	增加經驗點數

gimmegimmegimme	得到1000金子
perfectwarrior	得到半機械戰士(Cyborg Warrior)
brainstorm	開啓全部的法術
exit	離開遊戲




四大名捕
温瑞安原著改編
鐵手
無情除惡，冷血不留情！
鐵手緝凶，追命不手軟！



武壇新盟主 溫瑞安 暢銷奇情名作改編
追命
冷血
插畫家 李志清
志清畫
追！掌控多位主角交錯支線，不同選擇，全然不同遭遇！
追！全自由人物養成系統，強化屬性任意搭配！
全自由武功修習機制，招式根據使用次數升級，任意發展獨門秘技！
追！不同程度完成任務，不同極品裝備獎勵，付出越多，回饋越大，萬里尋寶搜集！
研發製作 第三波 TWF
代理發行 SOFT WORLD 智冠科技股份有限公司
http://www.soft-world.com



朝野動亂！

四大名捕會京師猜謎活動！

全民指認四大名捕，原著小說、遊戲豪情放送！！

三次暗殺皇帝、身分神秘、動機不明的通緝要犯楚湘玉逃獄！
大蚊里爆發蚊子叮咬引人發狂至死的恐怖瘟疫！
神秘組織從事利用毒花控人心智、煉製無敵藥人的可怕實驗！
三十年前在一夜之間血洗武林七城八堡二十一寨的四川唐門，再次蠢蠢欲動！
江湖武林暗潮洶湧、群衆百姓人心惶惶，天下的命運維繫在四名武藝高強、謀略過人、各懷絕技的捕頭身上，
你知道這四位大名鼎鼎的英雄分別是誰嗎？寫上答案寄回就有機會獲得「四大名捕」原著小說或遊戲一套喔！

名捕 A：以一身獨特的輕功與暗器獨步天下。一旦動情，不可自拔，與其名恰恰相反。

1. 無情　2. 無命　3. 無路用

名捕 B：鐵睜睜的漢子，雙手刀槍不入、百毒不侵，內力渾厚到令人難以置信。

1. 鐵手　2. 鐵頭　3. 鐵公雞

名捕 C：極好酒，但越醉越強，特別擅長追蹤與輕功，腿法非常出衆！

1. 追命　2. 追風　3. 追馬子

名捕 D：平時表情冷漠，配無鞘之劍，遇強愈強，受傷更勇。武功做事，都比別人迅疾快捷。

1. 冷血　2. 冷漠　3. 冷清清

活動贈品

四大名捕原著小說1套　一名
四大名捕原版遊戲1套　五名

活動期限

93年5月15日前

活動辦法

在明信片背面寫上ABCD四大名捕正確名稱答案，並註明您的姓名、身分證字號、電話與住址，在活動期限前寄回「高雄市前鎮區擴建路1-16號13樓 四大名捕小組 收」即可參加抽獎。

捕風捉影！循線緝兇獎千金！

幫四大名捕揪出幕後大魔頭！

近期來大宋發生一連串懸疑事件，根據許多在場目擊者所指出的嫌犯特徵，
所有證詞指出在這些案件之中，似乎有同一個幕後大黑手在操控，
也進一步的指出所有看似無關的獨立事件背後，似乎隱藏一個龐大的陰謀正在醞釀！
為了大宋的和平與安定，為了正義、為了公理，也為了豐厚的懸賞獎金，
你能依據這些線索，幫四大名捕指認出幕後的真兇嗎？

線索

因為身著藏頭遮臉的夜行服，所以只能看到他那雙瞇瞇眼，身材胖胖的，聲音細細陰森森的，但是口氣用語有點老，出手狠辣，威力就像打雷一樣劈啪響….



嫌犯一　童貫

當今皇上所寵愛的宦官，生的白白胖胖的，笑裡藏刀，是皇上左右手。平時一副完全不會武功的樣子，據八卦雜誌報導有一手“掌心雷”絕技。



嫌犯二　楚湘玉

生年與來歷不詳，是義軍領袖，曾經謀刺皇上三次，氣度沉穩領導才能傑出，但其神秘身份與暗殺天子的恐怖行動，卻令人起疑。



嫌犯三　諸葛先生

當朝太傅兼皇上貼身護衛。四大名捕的師父，也是他們的上司，文武雙全，氣度和藹，從容不迫。

獎金

第一名　3000元　　第二名　2000元　　第三名　1000元

活動期限

93年5月15日前

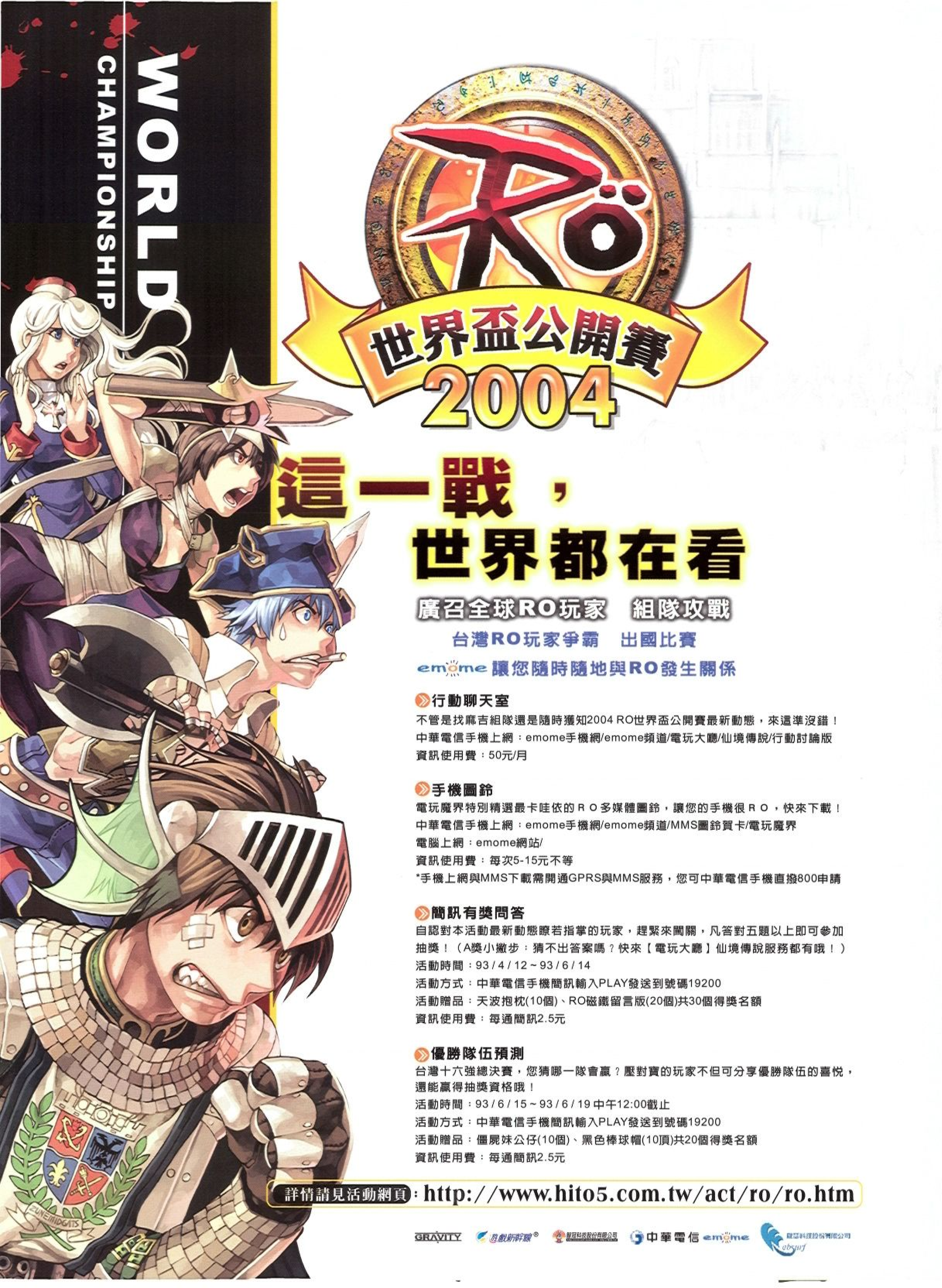
活動辦法

在明信片背面寫上兇手人物名稱，並註明您的姓名、身分證字號、電話與住址，在活動期限前寄回「高雄市前鎮區擴建路1-16號13樓　捕風捉影 收」即可參加抽獎。

研發製作 

代理發行 





WORLD CHAMPIONSHIP
RO
世界盃公開賽
2004
這一戰，
世界都在看
廣召全球RO玩家　組隊攻戰
台灣RO玩家爭霸　出國比賽
emome 讓您隨時隨地與RO發生關係
行動聊天室
不管是找麻吉組隊還是隨時獲知2004 RO世界盃公開賽最新動態，來這準沒錯！
中華電信手機上網：emome手機網/emome頻道/電玩大廳/仙境傳說/行動討論版
資訊使用費：50元/月
手機圖鈴
電玩魔界特別精選最卡哇依的ＲＯ多媒體圖鈴，讓您的手機很ＲＯ，快來下載！
中華電信手機上網：emome手機網/emome頻道/MMS圖鈴賀卡/電玩魔界
電腦上網：emome網站/
資訊使用費：每次5-15元不等
*手機上網與MMS下載需開通GPRS與MMS服務，您可中華電信手機直撥800申請
簡訊有獎問答
自認對本活動最新動態瞭若指掌的玩家，趕緊來闖關，凡答對五題以上即可參加抽獎！（A獎小撇步：猜不出答案嗎？快來【電玩大廳】仙境傳說服務都有哦！）
活動時間：93/4/12~93/6/14
活動方式：中華電信手機簡訊輸入PLAY發送到號碼19200
活動贈品：天波抱枕(10個)、RO磁鐵留言版(20個)共30個得獎名額
資訊使用費：每通簡訊2.5元
優勝隊伍預測
台灣十六強總決賽，您猜哪一隊會贏？壓對寶的玩家不但可分享優勝隊伍的喜悅，還能贏得抽獎資格哦！
活動時間：93/6/15~93/6/19 中午12:00截止
活動方式：中華電信手機簡訊輸入PLAY發送到號碼19200
活動贈品：僵屍妹公仔(10個)、黑色棒球帽(10頂)共20個得獎名額
資訊使用費：每通簡訊2.5元
詳情請見活動網頁：http://www.hito5.com.tw/act/ro/ro.htm
GRAVITY
遊戲新幹線
中華電信 emome

Yo★Ho 呦伙圖鈴工廠　Wellsound 絕好調

0204-88-620 中華電信門號及室內電話

0209-16-620 台哥大、泛亞台灣固網專用

電玩鈴聲

HOT 熱門　每收費分鐘50元 前20秒免費　客服專線:(02)2766-2880

仙境傳說 多和絃
011000 仙境傳說廣告發燒曲 守候永恆的愛(水晶版)
011001 仙境傳說廣告發燒曲 守候永恆的愛(流行版)
011002 仙境傳說耳熟能詳曲-選單
011003 仙境傳說最受歡迎曲-37號地圖
011004 仙境傳說超高人氣曲-普隆啦德地圖

戀愛盒子
011129 雪花紛飛貝里鎮
011130 戀愛盒子主題曲 -你是我最真的情人
011131 戀愛盒子-浪漫選單

金庸online
011008 金庸online-大地圖
011009 金庸online-豪情英雄
011010 金庸online-葵花寶典
011011 金庸online-飛躍東方
011012 金庸online-逍遙城

舞曲派對
011070 舞曲派對-Hight翻天
011071 舞曲派對-魔幻電音
011072 舞曲派對-迷幻舞曲
011074 舞曲派對-急速顛峰
011076 舞曲派對-歡樂恰恰

發燒男聲 單音・多和絃

Energy
010324 退魔錄
010054 什麼態度
010094 放手

BAD
HOT 010265 伴點心
010264 多天熱帶魚

王力宏
010117 唯一
010139 愛的就是你

伍家輝
010322 我的二分之一(鬥魚之歌)

HOT **信樂團**
010315海闊天空

潘瑋柏
010196 我的麥克風
010197 咖哩辣椒
010078 我不怕

鍾鎮濤
HOT 010294 I Love You
010295 孤獨了

可米小子
010282 Hold Me Close
HOT 010288 紅蜻蜓

5566
010286 One More Try
HOT 010128 無所謂

許志安
010160 爛泥

許紹洋
HOT 010241 Come On

孫楠
010281 燃燒
HOT 010290 太誠實
010287I Know

張智成
010268 老歌手
010253 換日線

郭董昀Toro
010320 暴風雨(雪天使主題曲)
010321 忘了愛(雪天使插曲)

陳小春
010176 補償
010177 沉默
010155 亂咬了

蘇永康
010123 最愛

邱澤
010163 赤裸
010164 圖騰

麻吉弟弟
010170 電動王
010171 Oh My
010172 劈哩啪拉
010182 受不了

費玉清
010198 小城故事

發燒女聲 單音・多和絃

楊乃文
HOT 010292 祝我幸福

莫文蔚
010183 愛死你
010186 雙面
010069 如果你是李白
010089 那可不一定
010130 開水與白麵包

黃小琥
HOT 010310 家後(台語)

張惠妹
010004 A級娛樂
010022 katsu
010051 女人說
010075 別去打擾他的心

江美琪
HOT 010316 不會太久

蕭亞軒
HOT 010280 靜靜的看你
010136 愛上愛
010156 薔薇
010266 地下鐵
010273 愛情通關密語

張韶涵
HOT 010291 Over The Rainbow
010192 遺失的美好

許慧欣
010086 我美麗的愛情
010093 幸福的味道

戴佩妮
010314 辛德瑞拉
010298 黑眼圈

S.H.E.
010311 Only Lonely
HOT 010317 十面埋伏
010203 I.O.I.O.
010202 Super Star

朱安禹
HOT 010263 神奇鑰匙
010271 馬拉松
010275 515YY
010256 巧克力

許茹芸
010289 我愛夜

王菲
010236 空城
010237 乘客

江蕙
010238 風吹的願望
010239 咖啡
010269 海平線

蔡依林
HOT 010319 檸檬草的味道
010325 第一優先

劉若英
010313 多傻
010248 開始的那句話
HOT 010254 蝴蝶

發燒東洋 單音・多和絃

宇多田光
010002 Addicted to you
010003 Automatic
010015 For you
010017 Give me a reason
HOT 010034 Pieces of a dream

米西亞
010013 Everything (中段)(大和拜金女主題曲)
HOT 010014 Everything (大和拜金女主題曲)

化學超男子
010006 Back together again
010014 Floatin
010031 My gift to you
010034 Pieces of a dream
010035 Point of no return
010047 You Go Your Way
HOT 010062 let's get together now (世足賽主題曲)

中島美嘉
010042 Stars

安室奈美惠
010008 Can You Celebrate (日劇處女之路主題曲)

香取慎吾
010145 慎吾媽媽

平井堅
010027 Love or lust
010029 Miraclesf

發燒西洋 單音・多和絃

Coldplay
HOT 010293 Yellow

Automic Kitten
010260 Be With you
010272 Ladies Night

黎安萊姆絲
HOT 010318 How Do I Live

貓王
010299 Love Me Tender

菲爾柯林斯
HOT 010323 Against all odds

發燒古典 單音・多和絃

帕海貝爾
000043 卡農-我的野蠻女友插曲)

柴可夫斯基
000130 睡美人
000083 胡桃鉗中國舞
000001 1812序曲

巴哈
000006 G小調管風琴賦格
000003 D小調觸技與賦格

蕭邦
000030 幻想即興曲(前段)
000136 蕭邦夜曲9之1

小約翰史特勞斯
000132 維也納的森林
000140 藍色多瑙河

下載單音鈴聲　NOKIA　MOTOROLA　ALCATEL　DBTEL　SAGEM　OKWAP　SAMSUNG　MITSUBISHI　TRANSASIA

下載和絃鈴聲

NOKIA	3100/3200/3510/33003530 3650/5100/610066106800 6108/62206230/6810/7650 72107250/7600	MOTOROLA	T720/C330/C353/C350 C359/E365/E380	SAMSUNG	T108/T208/S100/S108S308	Sony Ericsson	T300/T310/T610/T618/P800
		PANASONIC	GD88/GD87/GD86/G50 G51e/G51m/G60/X70	BENQ	S830C/S820C/S850/S650D	SAGEM	My-X2/X5/X6
				SHARP	GX-i98/i21	ALCATEL	OT511/OT512/OT525 OT715/OT735/OT715
				MITSUBISHI	M320/M330		

彩色桌布








012000　011781　011782　011783　011784　011785　011411　012004　012005　012006

011780　011799　011798　011797　011796　011795　011794　012001　012002　012003

020083　020084　031001　031002　036042

下載彩色桌布

NOKIA	3100/3200/3300/3510/3530/3650/5100/6100/6610 6800/6108/6220/6230/6810/7210/7250/7600/7650	ALCATEL	OT511/OT512/OT525/OT715
MOTOROLA	T720/E360/E365/E380/E390	SAGEM	N620/N628/T108/T408
Sony Ericsson	T300/T310/T610/P800	MITSUBISHI	M320
LG	G5410/G7020/G7030/G7100	SAMSUNG	N620/N628/T108/T408
		BENQ	S830C/S820C

Java Game 單次下載,永久使用



























奧運滑雪賽 011808
Nokia3510i 3530/3595 8910i/3300 5100/6100 6220/6610 6800/7210 7250/3650 7650 Moto:T720

霹靂下午茶 011810
Nokia7650 3650/7250 7210/5100 6100/6200 6220/6610 6800/3300

砌磚工程 011811
Nokia7650 3650/7250 7210/5100 6100/6200 6220/6610 6800/3300 SiemensS55

魔術球 011812
用靈敏眼睛盯著它,讓它逃不出你的眼力
Nokia7650 3650/7250 7210/5100 6100/6200 6220/6610 6800/3300

高手過招 011823
Nokia7650 3650/7250 7210/5100 6100/6200 6220/6610 6800/3300

荒野大槍客 011821
秀你的槍法,要在瓶子沒有落地前就打掉他
Nokia7650 3650/7250 7210/5100 6100/6200 6220/6610 6800/3300

叢林求生 011816
Nokia3510i 7210/7650 MotoT720

粉碎星球 011803
小心小心,千萬不要被星球給撞到了
Nokia7650 3650/7250 7210/5100 6100/6200 6220/6610 6800/3300 Siemens S55

多P遊戲 011807
Nokia3510 7210/7650

轟炸F16 011804
英勇的空軍弟兄們,把所有的敵機通通幹掉,殺個片甲不留
Nokia7650 3650/7250 7210/5100 6100/6200 6220/6610 6800/3300

坦尼斯球賽 011805
Nokia7650 3650/7250 7210/5100 6100/6200 6220/6610 6800/3300

猴兒排球 011806
Nokia7650 3650/7250 7210/5100 6100/6200 6220/6610 6800/3300

極速先鋒 011819
Nokia7650 3650/7250 7210/5100 6100/6200 6220/6610 6800/3300

過關斬將 011822
Nokia7650 3650/7250 7210/5100 6100/6200 6220/6610 6800/3300



▶所有手機請再確定接收圖鈴後需將訊息刪除，否則無法再下載其他圖鈴　▶下載前請先向手機所屬之電信公司申請開通GPRS服務，手機才能連線上網，只適用於台灣用戶。▶下載前請先確認已經設定好WAP/GPRS上網設定



騎士團在此進行石盤的評鑑









遊戲向上委員會評議護照

委員會評議護照的內容分為劇情、操作、畫面、聲效、耐玩度、總分等六項，各項評議項目負責人會根據表現做出結論，依序為騎士團團長沙雷納、勇者阿雷斯、賢者尼爾斯、王國公主蕾蕾、索特王、整體評價則由遊戲仙人決定是否蓋上極品章，並由沙雷納和公主的表情來表示，要是該項目達到非常好的分數等級，該項目的負責人會出現以示慶賀，各位王國的子民要是看到「極品」出現，就是遊戲超棒喔！

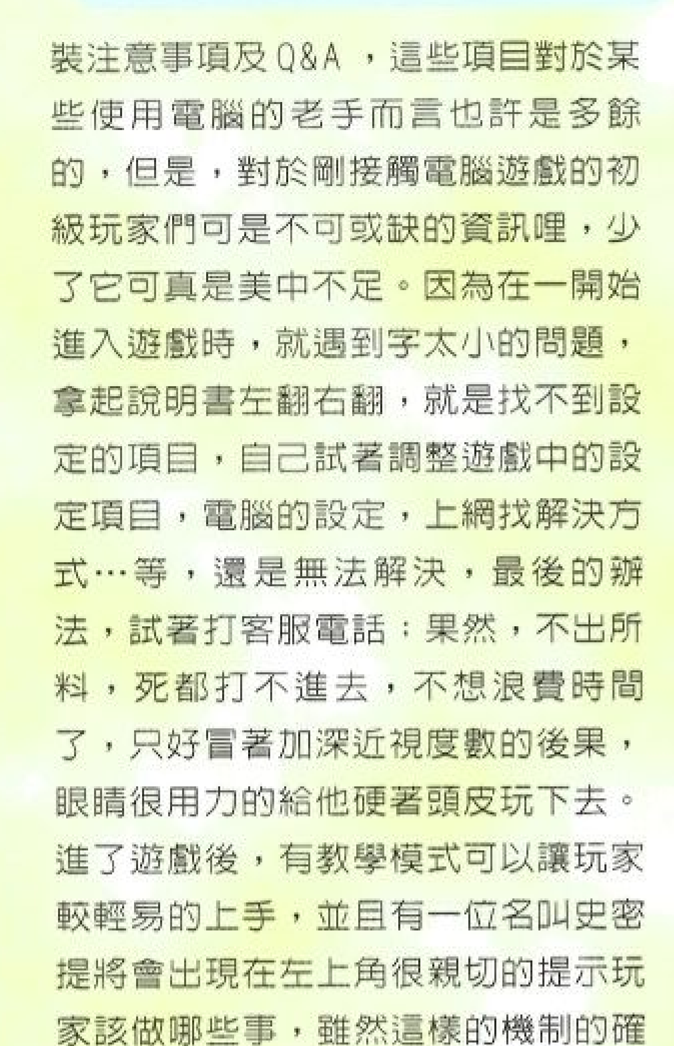
聖獨角獸騎士團
騎士—麗莎

冒險島物語



《冒險島物語》，一個跟前作《天堂島》幾乎只有名稱跟遊戲類型有相關，而內容卻是大異其趣的遊戲，前作《天堂島》是大宇代理的，而《冒險島物語》現在則是由英寶格代理發行，不過，中文化的問題似乎差不了多少，同樣都有字太小、超格等問題。不過，這些就算是題外話吧！下面就讓咱們直接進入這次的遊戲主題，千萬別讓一個還不錯的遊戲被小小的中文化問題給扼殺了。

《冒險島物語》的原意是讓玩家扮演一位加勒比海上小島的領導者（或稱為獨裁者可能會比較貼切），但在這裡卻是讓玩家扮演一位海盜王，若之前有玩過「Tropico」的玩家倒是可以來嘗試體驗看看不一樣的遊戲經營方式，以往只有單純的一個孤島資源為主，在《冒險島物語》中卻是不只要單純的經營島上，還要向海外拓展冒險區域，搶劫商船，與英國，法國及西班牙等三個在18 世紀初的海上強權玩玩，所以時間自然是設定在17 世紀中葉，結束的時間為18 世紀初期，而各位玩家們最大的工作就是要讓你的那些小海盜們保持非常愉快的心情，但還得讓所有的俘虜畏懼你，搶劫大量的金銀財寶則是海盜最主要的工作囉，順便再將島上的寶藏洞窟裝得滿滿的，還可以請虎克船長或血腥瑪莉來擔任你的船長，這些倒是增加了不少樂趣喔。





基本上，說明書中已經將所有的功能說的還算詳盡，玩家若有興趣及大量的時間的話，建議遊戲到手後，第一件事就是把說明書看完，沒有仔細的閱讀可是會辜負翻譯人員的苦心唷。在這本詳盡的說明書中，不知道為什麼，一開始就少了系統需求、安裝注意事項及Q&A，這些項目對於某些使用電腦的老手而言也許是多餘的，但是，對於剛接觸電腦遊戲的初級玩家們可是不可或缺的資訊哩，少了它可真是美中不足。因為在一開始進入遊戲時，就遇到字太小的問題，拿起說明書左翻右翻，就是找不到設定的項目，自己試著調整遊戲中的設定項目，電腦的設定，上網找解決方式…等，還是無法解決，最後的辦法，試著打客服電話；果然，不出所料，死都打不進去，不想浪費時間了，只好冒著加深近視度數的後果，眼睛很用力的給他硬著頭皮玩下去。進了遊戲後，有教學模式可以讓玩家較輕易的上手，並且有一位名叫史密提將會出現在左上角很親切的提示玩家該做哪些事，雖然這樣的機制的確是很貼心，但說實在的若說明書有加上類似「遊戲簡易指南」的話，對於第一次或不熟悉這類經營模擬類的遊戲玩家會更有幫助。

《冒險島物語》在圖像上的確與前作上有顯著的進步，無論是用色還有人物的動作，而且，建築物感覺更豐富，雖然不是使用3D 引擎，但是有提供定角選轉視角及鏡頭遠近效果，多了一些視覺效果，而且，每個小人物會因為快樂的程度多寡及需求，會在頭頂浮現現在的心情，玩家可以點選每個小人物，去看他現在在想什麼？還是在抱怨咧～！可以用這個方法去觀察，並提供所需來取悅你手下的每個海盜船長喔。通過挑戰的考驗後，再來就可以玩玩看單一遊戲，進入後有劇本及沙盒模式兩種可選擇，劇本模式中有9 個劇本可以選擇，每次都是扮演不同的傳說中著名的海盜，來挑戰每個傳說海盜所遇到的不同問題；當然，也可以玩沙盒模式，在沙盒模式開始前，可以設定你所需要的一切條件，包含海盜島的大小，資源豐富與否，人力多寡，礦產蘊藏量…等，以及想當哪位海盜王或自行決定都可，這些都是會影響到遊戲難度的，當你決定好自己的選項時，同時也將創造出自己的海盜史囉。







若還不過癮，可以選下一項其他，裡頭除了有玩家的最高分紀錄及製作小組清單外，還有一個翻譯的很奇妙的項目「地圖編輯器」，但進入後卻看不見任何的「地圖編輯器」，只有建立劇本及編輯劇本兩個模式，「地圖編輯器」真是個神秘的東西啊～。不過，撇開怪名稱不談，玩家可以在這兒編織出完全屬於自己難度的海盜王劇本，喜愛向自己挑戰的玩家不妨可以試試看喔。

《冒險島物語》玩過後，其實個人感覺像是兩種遊戲的合體，《地城守護者系列》的反向觀念思考加上《三國誌系列》國家經營模式，因為玩家在遊戲當中要考慮與英國、法國及西班牙等三個在18世紀初的海上強權打交道，有可能是與它們為敵，也有可能要與它們合作，某些情形下玩家必須小心謹慎地選擇指令，下達不同的外交手段及指令，因為使自己的海盜船得到那三國官方的承認，也是其中一種贏得遊戲的方法；而且要以劫掠手段來累積財富，無人力生產



單位，所以必須在海上搶劫商船及其他海盜船或到其他殖民地擄掠人員來當自己的奴隸，回到島上就盡力的壓榨勞力及財力，簡單說就是當一個不折不扣的大壞蛋就是了。

這款另類的模擬遊戲還算頗耐玩的，是款還可以玩玩看的作品，不過指令其實還是有過於繁雜的問題，雖然這次人物動作豐富了許多，且配音也增加一些元素，不過感覺是向著名遊戲《模擬市民》學習的，而且，此作的音樂卻沒有比已得獎的前作增色許多，不過，若能除去一些令人覺得不快的因素後，《冒險島物語》對於喜愛玩經營策略這種類型的模擬類遊戲玩家而言，應該還是稱的上具有挑戰性，但是，也許那些因素也是讓所有玩家退避三舍的原因啊～可惜啊～。





遊戲護照

GAME PASSPORT



冒險島物語

設計公司：ATARI

發行公司：英寶格

遊戲類型：策略模擬

Intel Celeron 1G CPU，256MB以上，Geforce2 MX400 64MB以上顯示卡，DirectX8.0，硬碟空間：500MB以上。

操作	詳細的解說但稍嫌複雜的指令，玩家要花點心思哦！
耐玩度	多變挑戰的難易度變化可以提昇耐玩程度。
劇情	想要使壞？想要慈悲？玩家可決定海盜王的個性及歷史。
聲效	南美熱情、熱帶青春等等悠揚的音樂，讓你大飽耳福！
畫面	畫面不夠細緻，中文化問題大大打了折。

算是一款集結舊有功能與技術再加以等級難度提昇的後續之作，老玩家如果不在乎畫面問題可以得心應手，玩起來還是有許多樂趣的：新手就辛苦點囉！加油吧！

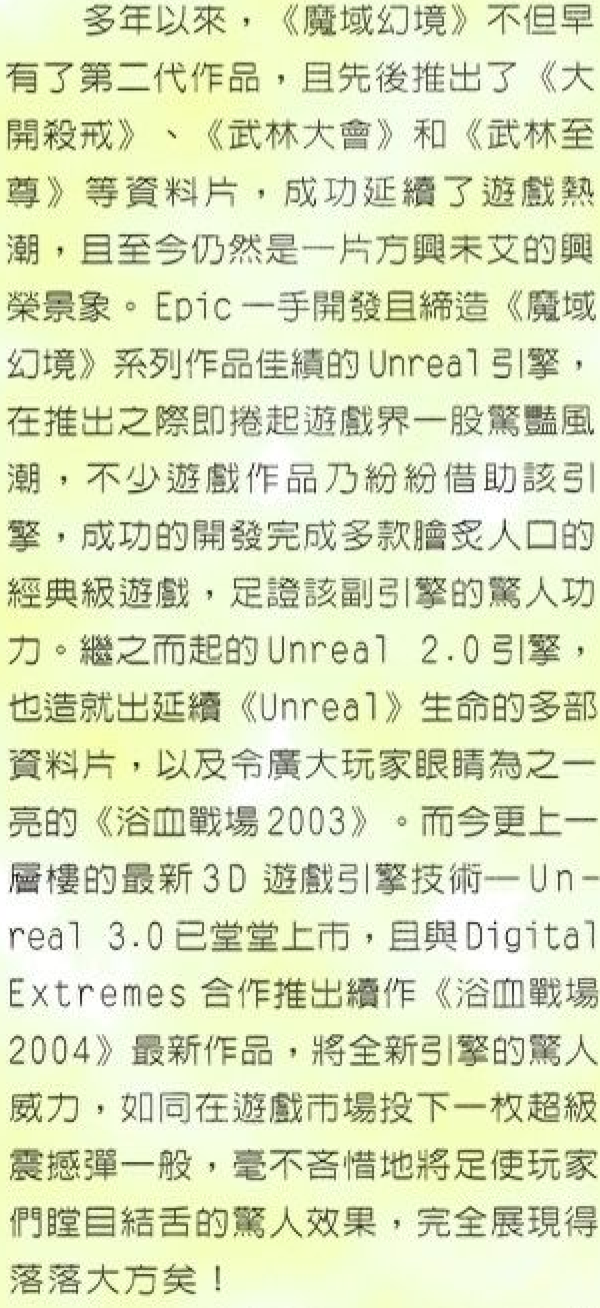






浴血戰場2004

打從DOOM、QUAKE系列的第一人稱射擊遊戲問世以後，同類型的遊戲作品就如雨後春筍般的百花齊放，但出師不利者有之；無疾而終者有之，勉強支撐者亦大有人在。在多如過江之鯽的同類遊戲作品中，最具競爭實力，且後勢強勁者，當屬繼兩大系列而熱鬧崛起的《魔域幻境》(Unreal)了。



多年以來，《魔域幻境》不但早有了第二代作品，且先後推出了《大開殺戒》、《武林大會》和《武林至尊》等資料片，成功延續了遊戲熱潮，且至今仍然是一片方興未艾的興榮景象。Epic一手開發且締造《魔域幻境》系列作品佳績的Unreal引擎，在推出之際即捲起遊戲界一股驚豔風潮，不少遊戲作品乃紛紛借助該引擎，成功的開發完成多款膾炙人口的經典級遊戲，足證該副引擎的驚人功力。繼之而起的Unreal 2.0引擎，也造就出延續《Unreal》生命的多部資料片，以及令廣大玩家眼睛為之一亮的《浴血戰場2003》。而今更上一層樓的最新3D遊戲引擎技術—Unreal 3.0已堂堂上市，且與Digital Extremes合作推出續作《浴血戰場2004》最新作品，將全新引擎的驚人威力，如同在遊戲市場投下一枚超級震撼彈一般，毫不吝惜地將足使玩家們瞠目結舌的驚人效果，完全展現得落落大方矣！

新近開發完成的Unreal 3.0遊戲引擎，在正式對外發表之初，即如預期一般的廣獲好評；結合最新的Nvidia繪圖卡晶片運作處理的成績，在《浴血戰場2004》遊戲中，玩家更可結結實實的體驗到，運用諸多新3D技術所製造的越加眩人耳目的光影效果；遊戲裡巨大得令人心生畏懼的大型怪獸與機具、建築物等，其多邊型處理技術的成熟，似乎只有維妙維肖足以形容之；場景地圖的廣大遼闊，使得「魔域」的壓迫氣氛，更是推向無以復加的地步。顯而易見的，這個引擎可望成為新一代眾多遊戲的催生者，已然是無庸置疑的事實了。





《浴血戰場2004》對於市場反應與遊戲生命的延展，顯然早有先見之明，故而開放連線對戰專用的伺服器軟體，提供全球各地的狂熱玩家免費下載，並提供有良好的管理介面與功能。任何有心的玩家，皆可自行設置伺服器以廣招來，好對殺個昏天黑地了。這一招是否會在遊戲市場掀起另一股不可預測的旋風，老芋仔不敢聖心獨斷，但可確定的是，這款遊戲勢必會形成一種特殊的遊戲生態，但凡會使用電腦且熱愛遊戲者，人人皆可嘗嘗「當家作主」的滋味，並且蠶食、瓜分動輒數十萬人同時上線的盛況。眼下觀之，短期似乎尚無「利益衝突」的問題；但就長遠發展而言，似此「好東西與好朋友分享」的宏觀大愛，確實佔足了正面意義的大纛。

延續《浴血戰場2003》有口皆碑的亮麗優點，在《浴血戰場2004》遊戲中，除了保留前作所有成功的要素以外，更帶給玩家重新打造的場景地圖、新加入的角色團隊與怪獸、新穎體受的遊戲模式、上天入地的數十種載具、數十種後現代的高科技武器等等。玩家置身於有如「自家兵工廠」的戰場上，對於武器的選擇，確實會有魚與熊掌的兩難取捨，但在熟悉各式武器的性質與功能之後，當可領受到新的模組、反應與效果，也都會極貼切的應用到武器系統中，想必亦能快速地進入情況且樂此不疲的。有別於玩家印象中的同類型遊戲模式，這款遊戲的「單人」遊戲方式，並非「傳統」的獨自闖關殺敵，而是設計有多重模式的複合式對戰，唯其遊戲樂趣卻絲毫未見遞減，反而更容易激起玩家積極應戰的慾望。







既然扮演未來世界的高科技戰士，自得坦然面對製作者挖空心思創造出來大肆凌虐的次世代敵人。除開較正統的死亡模式、雙重支配、搶棋子和達陣模式以外，尚有熱鬧非凡的變種對戰模式，其中尚包含突變異種、勝者為王，以及攻擊入侵等等。不同的遊戲模式對於玩家的考驗，自是涇渭分明，但相同的要素則是，在任何模式裡挑戰失敗而重起爐灶時，出現的敵人或團隊，會由預設的資料中隨機選取出現，這一項飽含不確定性的因素，顯然又大大的提高了遊戲的耐玩度。使得戰鬥場面更加緊扣人心、如虎添翼的助力，主要在於豐富而大量的載具。出現在遊戲裡幾乎涵括陸海空的各式載具，包括拖曳車、坦克、氣墊船和飛機等等，針對不同的遊戲模式，各式載具亦扮演著不同的角色：玩家若能緊抓運用載具的訣竅與時機，將會有足夠實力扭轉戰局的。由是之故，載具對於這款遊戲而言，絕對佔有不容小覷的重要關鍵地位。

老芋仔個人對於這款遊戲在優質畫面的優質表現功力，委實已到了不敢言他的謙卑、但極尊崇的敬畏地步。遊戲畫面的精緻細膩已不在話下，由新製引擎帶動的物理運算成效，更使得遊戲中所有出現的物件，都呈現出一如真實世界般的擬真物理反應，而角色和場景環境亦都營造出良好的互動效果。對戰時的同儕溝通管道，除了習以為常的鍵入文字顯示以外，在這款遊戲裡則更加強化語音部份的同步溝通效果，且設計有支援軟體模擬功能，藉以提高相容性。由此所營造出的臨場感，若非玩家親身感受的話，恐怕很難從文字上獲得充分理解的。









全新設計的選單系統，可有效幫助玩家管理、經營自訂的角色團隊。經過強化改良的敵人ＡＩ，將使得對戰的難度相對提高，其顯現的挑戰難度也就不言可喻了。如果對於遊戲所含的場景地圖意猶未盡，玩家尚可運用附加的編輯程式，以及遊戲開發小組善意釋出的各種資源，自行從事業餘性質的編修、創建專屬的遊戲模組。一頭栽進「魔域」的途徑儘管方便許多，但萬勿耽溺於「幻境」而返回不了現實，否則會跟老芋仔一樣，提早三十年患了「中年癡呆」的。

遊戲護照
GAME PASSPORT

浴血戰場２００４

設計公司：Epic Games

發行公司：英寶格

遊戲類型：第一人稱射擊

PIV-2GB、512MB DRAM、SB PCI128、GeForce4、16X DVD-ROM

操　作	選單系統條理分明，強勁引擎造就操控流暢度。
耐玩度	多種遊戲模式可滿足對戰，開發資源釋出，將成功延續遊戲生命。
劇　情	對戰前的動畫式任務簡報，充分掌握精準扼要。
聲　效	背景音樂秉持魔域風格，音效強力震撼，加分有成。
畫　面	維持一貫華麗精彩，無可挑剔。場景設計具大氣魄，寫實已極。

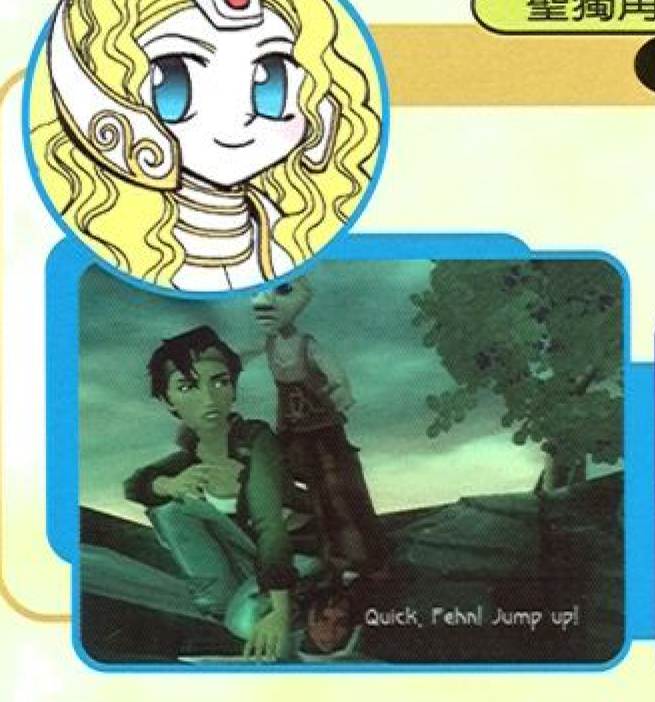
《浴血戰場２００４》的諸多環節表現不俗，展現出亮麗的佳績，成功締造同類型遊戲新境界，儼然開創遊戲新猷之佳作。





E-MAIL 信箱—maya@ms7.url.com.tw

神鬼冒險



提到動作冒險遊戲的知名女英雄－蘿拉，相信絕對是無人不知、無人不曉的響叮噹人物吧！在「神鬼冒險」這款遊戲中的女主角翠兒雖然沒有蘿拉的高人氣度，不過在遊戲中所展現的功力可絕對不輸蘿拉的哦！她同樣具有過人的勇氣與不懼艱難勇往直前的氣魄，而這也是她受玩家欣賞與崇敬的原因，遊戲中女主角手上拿的不是武器而是相機，這可是這款遊戲的特色之一。

富含多種遊戲類型

在《神鬼冒險》遊戲中，玩家必須操作女主角「翠兒」利用手上的相機探索整個星球的各角落，除了收集各種動物（包括各人種）的照片之外，最重要的任務是收集各種線索來找出居民失蹤的真相。除了翠兒之外，還有兩名夥伴Pey'J與Double H可從旁提供協助，由於隊員人數的不同，在解謎與對打時都有不同的變化，甚至還可施展出合體技來過關解謎或打擊敵手。雖然此款是以冒險解謎為主，不過事實上卻包含了動作、益智、競速、甚至3D射擊遊戲的因子在裡面，使得整體遊戲展現了相當多變的遊戲性，使遊戲的耐玩度提高不少。遊戲前期玩家駕駛的小艇可參加競速比賽，或是駕駛小艇追擊掠奪者時躲避各種障礙，此時則是考驗玩家競速的能力了：到了遊戲後半期小艇升級為在空中飛行，這時候則轉為3D射擊遊戲類型。此外，在冒險的部分還加入了有如《盜王之王》、《潛龍諜影》…等潛行的遊戲方式，抓準時機躲過巡邏士兵的視線來通過重重關卡，這可不是只要對著敵人窮追猛打就可過關的，還需要玩家多費點心思才能順利通過考驗的。





畫面與人物動作細膩逼真

從遊戲一開始的開頭動畫開始，相信已經擄獲了不少玩家的眼光。遊戲一開頭簡短的開頭動畫後，緊接著就開始了第一場戰鬥場面，由於與遊戲銜接得相當緊湊自然，玩家可能還在懷疑是否仍在開場動畫時，戰鬥已經開始了，這是因為此款遊戲中人物與場景的polygon相當少，使得整體的感覺相當逼真自然。另外，遊戲中的過場動畫也利用了各種特效來表現，如遭遇悲憤時、敵人追趕的緊張氣氛時，都有各種運用鏡頭模糊、慢速播放…等各種特效來表現，使得玩家的情緒自然而然地跟隨著女主角而波動。除此之外，整個遊戲的背景畫面繪製得相當細膩，連洞穴裡空氣中漂浮的微小浮生物，或是一旁隨風搖曳的草叢都相當唯妙唯肖。雖然貼圖之間難免偶而會看到小接縫，但是以整體表現來說仍是難得一見的精美作品。在人物的動作表現上也是相當出色的，往來穿梭的居民幾乎每個人都有不同的行走方式與性格，看到女主角時都會微妙地表現出回頭一眼關注的神情，感覺相當逼真自然。而且在與敵人纏鬥時，偶爾難免會打到自家人，此款遊戲可不會像一般動作遊戲一樣好像沒事一樣，小心你的夥伴可是會提出抗議的哦！人物的表情雖然不太多，但是與情節卻相當切合，連最後Pey'J身亡時微微翻白眼的樣子都讓人感到相當逼真。







配樂與音效 優美生動

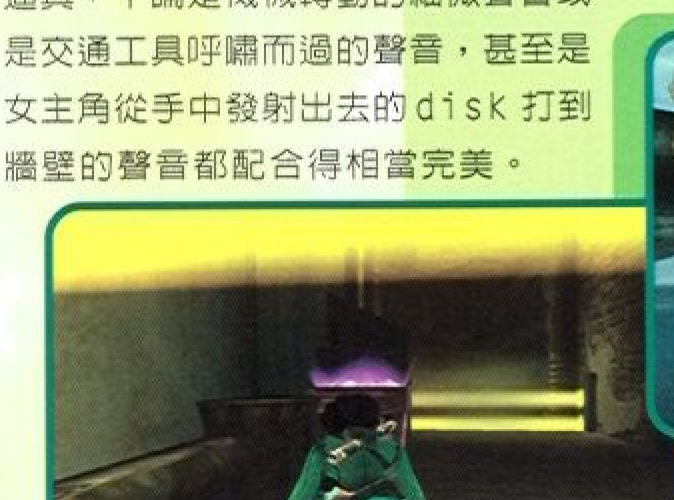
此款遊戲最讓人激賞之處除了細緻的畫面之外，遊戲配樂也是相當令人讚賞不已的。遊戲中融合了各種不同的音樂元素，如開場動畫的主題音樂是以悠揚的笛聲與豎琴來表現，在風格上充滿了異國色彩，在遊戲的最後主題音樂再現，讓玩家雖然沒有真的看到和平再度降臨，但是遊戲開頭時平和氛圍的景象自然而然地在玩家腦海裡浮現。遊戲中的各段配樂非常貼合場景的變化，如女主角潛行時的緊張懸疑氣氛、大頭目出現時的戰鬥畫面、小島上的南洋風味，或甚至酒吧中熱鬧的嘻哈風舞曲、中國商店中的中華音樂…等，與場景的貼合程度入木三分。在音效方面也是相當生動逼真，不論是機械轉動的細微聲響或是交通工具呼嘯而過的聲音，甚至是女主角從手中發射出去的disk 打到牆壁的聲音都配合得相當完美。

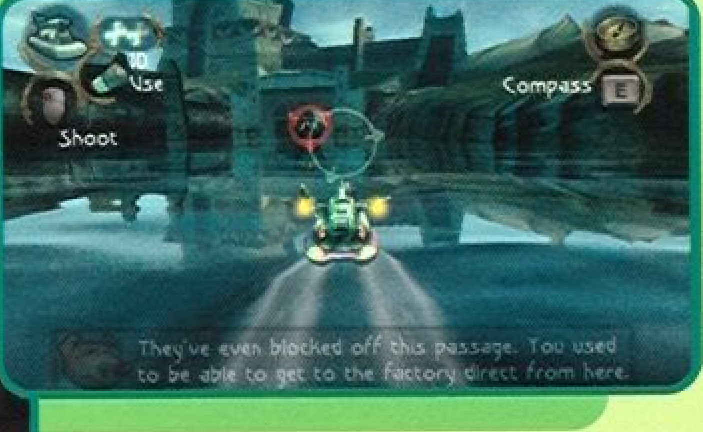
故事步調緊湊

以一款冒險動作遊戲來說，《神鬼冒險》的遊戲步調算相當緊湊的，從一開始就得面對敵人與大頭目的攻擊來看，玩家除了在任務與任務之間可稍微到處探索一下之外，層層的關卡考驗接踵而來，會讓玩家捨不得離開遊戲。不過雖然說遊戲中的任務相當多，對於整個故事情節的諸多細節卻未交代清楚，如女主角、Pey'J 與其他孩子們一開始所在的燈塔為何成為怪物攻擊的焦點，且女主角與小孩們都一副早有準備的樣子？女主角與大魔王之間的關係究竟為何？Pey'J 為何是反抗軍的首領而先前毫無跡象？另外，雖然冒險區域相當多，不過整個地球的區域竟然只有幾座小島的大小，在視覺感受上難免覺得區域過於狹隘。部份區域的水晶箱子偶爾



出現取之不盡的情況，連同附近的自動販賣機所販賣的物品也是源源不斷的。以大部分的區域來看，除了NPC 商店中的販賣機物品會定時出現之外，其他位於冒險區域的自動販賣機幾乎物品賣完就不會再生了，但是某些地區卻源源不斷地會出現，附近的水晶箱子也是如此，只要玩家有時間多繞個幾圈甚至可一下子就獲得數萬元收入。如果說這情況是正常的，在某些地區卻永遠不會再出現，甚至一些地區的珍珠也會再度出現，不過可別高興得太早，因為每顆珍珠都有編號的，雖然表面上你再次獲得一顆珍珠，不過詳細資訊出現的是你早已拿到的那顆，所以實際上珍珠數目仍然沒有增加。而遊戲中最讓玩家感到困擾的是畫面角度很難控制，常常因為攝影角度忽然一陣混亂的關係，女主角的蹤跡因而洩了底慘遭殺害，不然就是女主角在面對敵人時，幾乎被設定為主動朝敵人前進，常常會因為這樣無法往後撤退躲避而陣亡。





遊戲護照
GAME PASSPORT



神鬼冒險

設計公司：Ubi Soft

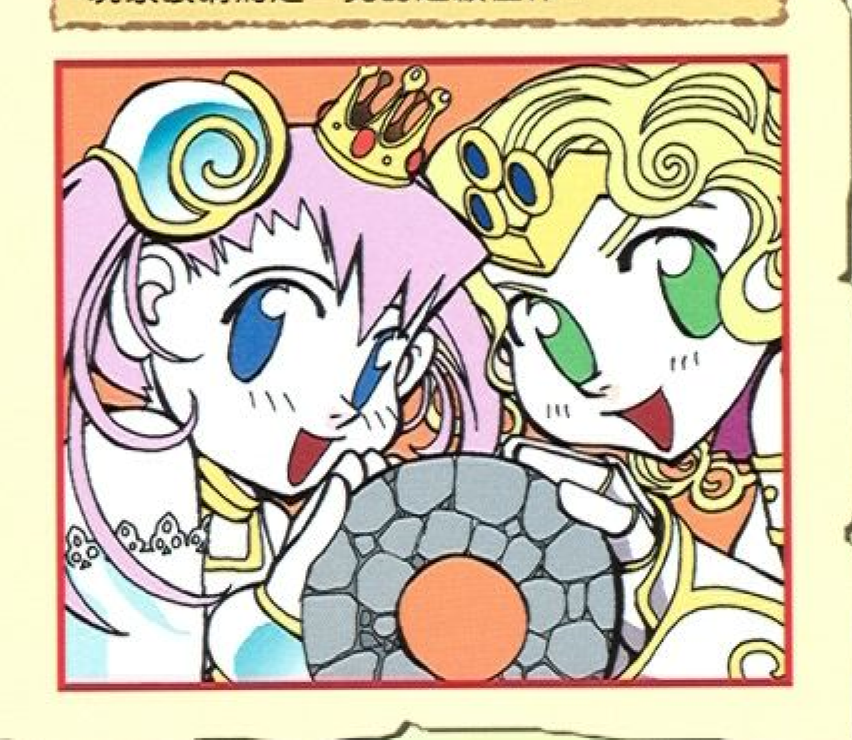
發行公司：英特衛

遊戲類型：動作冒險

PⅢ-1.7GB、384MB DRAM、SB PCI128、GeForce2GTS、50X CD-ROM

操作	操作介面富人性化，可快速上手。
耐玩度	雖為冒險遊戲，實際上融合多種遊戲類型。
劇情	遊戲劇情緊湊，但在細節上交代不夠清楚。
聲效	配樂相當優美且富含多種音樂元素，音效生動逼真。
畫面	遊戲進行使用多種電影動畫手法，且景物逼真自然。

此款遊戲極具聲光娛樂效果，雖然說遊戲仍有一些小缺失，不過都是無礙於整體的出色表現，相信在這單機遊戲市場低迷的時刻，此款《神鬼冒險》遊戲是相當令玩家眼睛為之一亮的超級佳作。





E-MAIL 信箱—jillliou@pchome.com.tw

騎士—小純

富甲天下4



與前三代遊戲做比較，《富甲天下4》是在先前架構下，從各項設定面都做了適度的改良，並增添不少有意思的物件。然而最大的改變應該是順應目前趨勢，增加了上網對戰模式，玩家在前幾代中，或許只能單獨與電腦對戰，至多進行區域連線交戰，但在《富甲天下4》中，已經可以上網與其他各地同好一同進行遊戲，藉由電腦撮合進行對戰、或經營養成自己的角色、甚至是進行商店交易，在這方面做了相當大的突破。

另類的大富翁遊戲

在所有益智類型遊戲中，走格子競賽式的大富翁玩法一直是非常受歡迎的，也因此，以這種單純的遊戲架構，再經過各種改良的大富翁遊戲，不斷的經過包裝再重新推出，例如總統大富翁、老夫子大富翁、美眉大富翁…等等。而《富甲天下》系列就是一種另類的大富翁遊戲，雖然是以傳統的大富翁遊戲作為整體遊戲架構，但是在賦予遊戲三國的故事性並加以衍生後，卻產生了令人驚喜和獨特的效果。想像自己扮演著三國故事裡的重要角色，藉著擲骰的運氣和謀略與對手較勁，這樣子的另類扮演法，既不失三國故事原本的意義（因為要一統天下本來就得靠點運氣和謀略），也可以一邊輕鬆的享受遊戲的樂趣。的結合方式，雖然遊戲視角無法調整，只能平行移動，但是在場景上的突破已經有了鳥飛過、魚游過的變化感，還有一些山坡地、住宅場所的3D表現，可說是與前作相比最大的更新。而在人物表情和事件視窗呈現，彷彿XP作業系統的風格，好像也有MSN表情的表現，在美術風格上是有許多不同的創新。







可愛逗趣的《富甲天下》

《富甲天下4》延續了之前幾代的風格，展現出相當逗趣的效果，將嚴肅的三國故事人物化為可愛的角色，將歷史裡知名的地點化為地圖中場景。當角色在地圖上行走時還會一邊搖頭晃腦的走著，角色可以搭乘熱氣球或划船經過有障礙的地形，而遊戲中的戰鬥場景也處理的相當有趣，當看到大頭的主角奮力的划著船到對岸或騎著小馬在戰鬥時，再輔以穿插的對話和動畫，不禁會笑出聲來。《富甲天下4》中也安排了一些小遊戲，在玩家走到對應的地點時，可以參加賭馬賽局或碗公擲骰賽局，試試手氣。賭馬賽局中，玩家在判斷每一匹馬的賠率後，可以運用各種小道具干擾對手或增加自己的勝算，一切都買定後，四匹賽馬就會開始進行一場刺激又好笑的競速比賽，這時就可以知道自己的策略是否成功，算是設計的相當有趣。

具挑戰性的劇情關卡

《富甲天下4》中依三國故事中的主要角色－劉備、孫權、曹操設計了三種不同的劇情任務模式，玩家可選擇喜愛的英雄人物開始劇情遊戲，每一個劇情任務都有其故事背景，且都有數十關卡，關卡由容易到困難，循序漸進的導引玩家學會所有遊戲中獲勝的技巧，由剛開始的兩人競爭到最後一統天下，玩家在獲得每一關卡的故事任務指示後，只要能達成關卡條件就可以繼續進行下一關了。以劉備作為主公的關卡為例，一開始時，玩家需學會如何佔領城池、指派太守，再學習如何靠經營城池賺錢、培養手下，待力量強大後，進而佔領對手的城池，對付越來越難纏的敵手，隨著故事劇情的演進，最後達到一統天下的目的。剛開始的關卡就如一般的教學關卡一樣，過的相當輕鬆，然而隨著之後故事演進，難度也隨著提高，玩家必須要絞盡腦汁思考該怎樣擊敗敵手達成目的，再加上一點點的運氣，雖然有時候不小心佈局錯誤，會氣的跳腳，但這樣的關卡模式卻相當的具有挑戰性，會一關接著一關的不斷挑戰下去。

自由模式選擇多

若玩家嫌關卡模式需花費太多的時間達成目的，《富甲天下4》還設計了自由模式，可讓玩家與電腦對戰，設定好目標後，以一局定勝負，感覺非常暢快，就不用像關卡模式般得要樣樣兼具，有時候一場花費不到20分鐘就可以結束了。玩家可以依據最有自信達成的方式來設定目標，專注於將領武力培養的玩家可以選擇擊敗其他主公作為目標，對經營賺錢有興趣的玩家可以選擇達到某一金錢目標或招募更多士兵，對運氣有信心的玩家可以選擇佔領最多城池作為目標，而對每一項都信心在望的玩家則可以選擇比較總積分。地圖的選擇從小、中、大都有，每種地圖都有不同的風情，水鄉澤國、荒涼沙漠、高山峻嶺，在視覺上感覺很不錯，且玩家這時也可以從八個主公中挑選自己喜歡的主公，最特別的是龍翠公主，她的底下管轄衆多可愛的女將，還可以到聚賢莊將所有的女將都蒐集齊呢！



具經營養成與謀略的性質

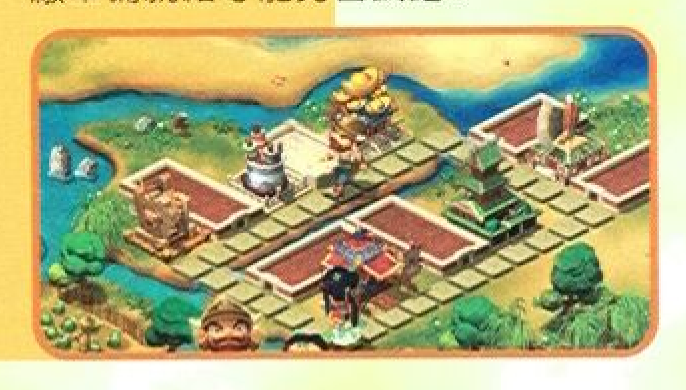
《富甲天下4》在經營養成的部分也相當重視，玩家所操控的主公和所轄的武將，依照不同的人，都會有不同的智力、武力、體力等狀況，在每經歷一場勝仗或執行任務後，經驗值都會跟著提高，到達某一程度後就可以提升等級，變得更強，甚至學會新的戰鬥招式，所以玩家在用兵遣將時，必須要好好考慮哪些是可以派遣去管理城池領地，哪些是可以留在身邊衝鋒陷陣、執行任務的。不同的城池領地也擁有不同的屬性，且會隨著人口的成長擴展規模，領地是玩家的重要經濟來源之一，一方面可以徵收稅收，一方面可以有機會跟對手收取過路費，玩家必須要派遣適當的人才來經營管理城池，並藉由蓋建築物、增加駐軍的措施來鞏固城池領地的安全性。遊戲中，玩家會遇到許多事件，就像是大富翁遊戲中的機會和命運一樣，有好事件也有不好的事件，得要靠運氣了。





網路對戰概念新穎

《富甲天下4》與前幾代最大的改良之處，就在於這一代擁有上網對戰機制，玩家可以藉由電腦撮合和來自各地的真實玩家對戰，所創立的角色可以累積經驗值，另外還有商店提供交易，這的確是一項相當有意思的改良，因為就算遊戲多了許多的物件，但是總和電腦對戰還是略嫌沉悶，不如與真人對戰，還可以一邊進行對話來得有趣的多。但是，雖然這是相當好的機制，卻就筆者多次嘗試的經驗，原廠似乎還沒準備好開放此功能，雖然期待，還是得等到原廠準備就緒才能夠嘗試吧！



遊戲護照

GAME PASSPORT



富甲天下4

設計公司：光譜資訊

發行公司：光譜資訊

遊戲類型：益智類型

P4 2.00GHz、384MB RAM、avance AC'97、52X CD-ROM、GeForce4 Ti4600

操作	上手容易，各項標示清楚。
耐玩度	單獨與電腦對戰時，有時過程會太過沉悶，建議上網對戰。
劇情	以三國時代的故事與知名人物作為背景，增加玩家的熟悉感。
音效	背景音樂相當輕快，戰鬥時也會換上令人振奮的音樂。
畫面	人物和場景都設定的相當活潑可愛，色彩鮮豔。

另類的大富翁遊戲，以大家喜愛的三國題材作為遊戲主題，增添熟悉感，多了不少有趣的元素，並擁有經營和謀略的概念，是一款富於挑戰性又輕鬆有趣的可愛遊戲。

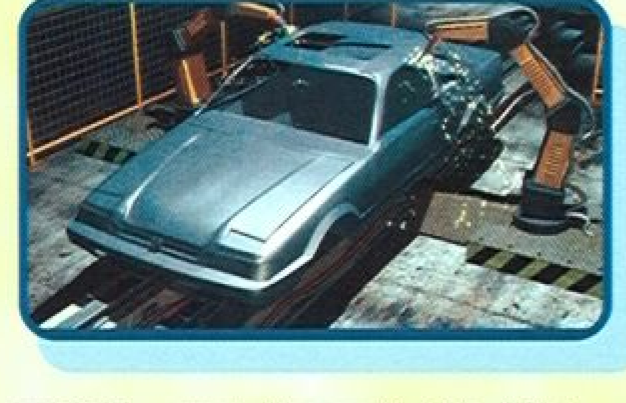


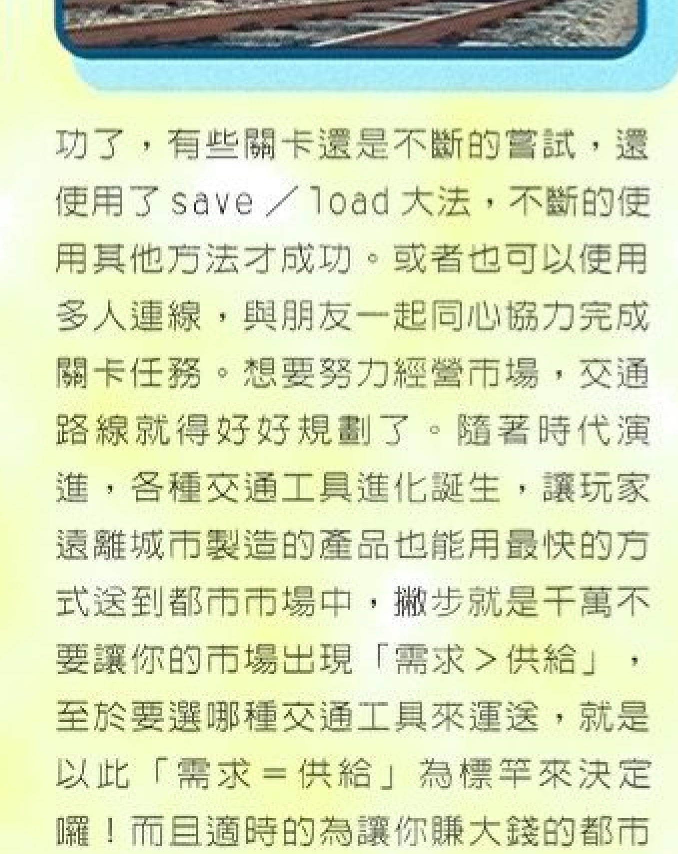


聖獨角獸騎士團
騎士—麗莎

模擬頭家

看到遊戲片的時候，麗莎心裡想，這是因為最近阿扁總統還是阿土伯重出江湖的效應？Local 的感覺，馬上就拉近了與消費者的距離，但是到底《模擬頭家》什麼遊戲呢？麗莎在完完全全處於空白印象的同時，打算慢慢安裝這款遊戲，但是當視窗跳出了「安裝企業霸主2」時，麗莎忍不住捧腹大笑……。

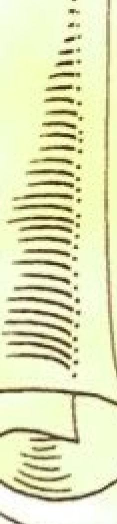




其實這就是《企業霸主II》的化身，或許是為了打平民化，才想出這樣的怪招，用非常具有親和力的重會來表現出這款原本印象中十分艱澀的策略經營遊戲其實也有親和力的一面。在麗莎認真的學習完教學模式之後，終於麗莎也陷入了挑戰再挑戰、不服輸的「我也要當老闆」的無底深淵了。策略經營遊戲一直處於不衰之地，但是因為遊戲進行方式以及經營的層面問題，難易度也就分別出各種不同等級的玩家；而這不同層級的玩家又分類出哪些是具有消費能力的大衆族群，哪些又是專業的金字塔頂的玩家了。《企業霸主II》鎖定的層級就是比較艱深、難度較高的玩家了。遊戲中設計了教學模式，不過沒有從頭學還真的不行，因為根本就不知道某些規則是如何成立的，所以還是乖乖的學完教學模式吧。在新一代的《企業霸主II》，以1900年到1980年，80年間的所有新技術和新產品為背景，玩家又有機會體會時代演變與工業、農業發展的過程了。不管是農業原料種植販賣，或是到加工再販賣：石油業加工後成為塑料，再通過加工製造成為玩具、清潔劑、塑膠盒等；木材分解成為木片及木屑後，再各自加工成為紙張或是家具等；玩家可以一一體驗，看是要成為石油大亨，還是成衣大老，甚至是農業專家等等，成為一個市鎮上最大宗的提供者，而且可以壟斷市場，整個開發中都市都是你生意的來源！

個人劇情模式是個人進行遊戲時比較有趣的方式。隨著系統安排，由簡易到困難，隨著各種不同關卡的條件要求，以及時代背景的市場需求，一一達成目標的時候，城市裡燃起最後的煙火時，那種快感才是真正的成就感呢！因為啊！麗莎的功力並沒有每一關只玩一次就成功了，有些關卡還是不斷的嘗試，還使用了save／load大法，不斷的使用其他方法才成功。或者也可以使用多人連線，與朋友一起同心協力完成關卡任務。想要努力經營市場，交通路線就得好好規劃了。隨著時代演進，各種交通工具進化誕生，讓玩家遠離城市製造的產品也能用最快的方式送到都市市場中，撇步就是千萬不要讓你的市場出現「需求＞供給」，至於要選哪種交通工具來運送，就是以此「需求＝供給」為標竿來決定囉！而且適時的為讓你賺大錢的都市付出－建造一些都市休閒娛樂設施，提昇精神層面的公共建設－都市就會發展更快，而相對的，產品的需求量也就會大增，所以一有閒錢就建議付出一些來回報哦！每一張地圖都很大，但是在介面使用上非常簡單，所有功能及建設都濃縮在只有一個可以隨時移動的功能面板，你還可以隨你喜歡調整四種不同面板的色系，十分具有變化。而在設定面可以隨玩家喜愛調整畫面呈現的狀況，不想看到礙眼的樹木，不想被雲擋住視線，不想被波浪影響電腦效能，不想讓交通建設動畫影響畫面……，這些都可以視玩家需求而調整開關，十分人性化。玩遊戲時候幾乎可以一指到底，真是方便！

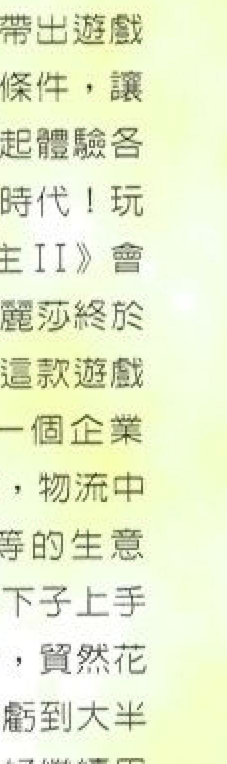






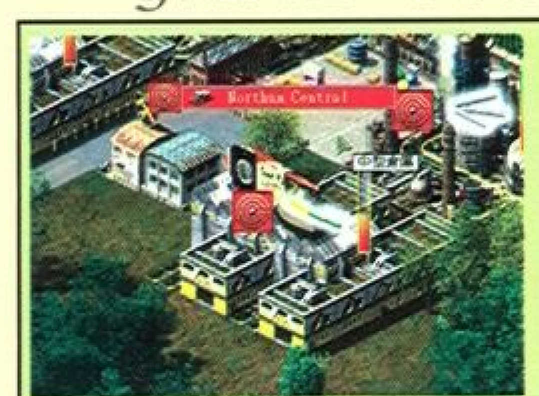


遊戲中最特別的就是音樂與動畫了。音樂非常用心設計，時而奔放，時而像鄉村風格，十分悠哉～，而且還百聽不厭！甚至麗莎懷疑，是不是有激勵腦漿運動的功能！？因為每次卡關時候，聽聽音樂，放慢腳步仔細著墨，聽著音樂，有時候還真會靈光乍現呢！而在動畫呈現上，十分細膩真實，在工廠運作、交通工具運行、貨船下貨、飛機起飛下降等等，宛如真實照片或影片的繪製功力，讓麗莎不停的讚嘆：「像真的一樣！」更可見製作小組花了不少功夫去蒐集當代的相關重大新聞畫面，來帶出遊戲中不同時期所具備的資源與條件，讓玩家跟著時代一起成長，一起體驗各個事業體是如何走過那些大時代！玩了好一陣子之後，《企業霸主II》會以《模擬頭家》形式出現，麗莎終於也有些能夠體會了。一來，這款遊戲完全讓玩家自行體會身為一個企業家，要怎麼樣做到開源節流，物流中心管理，市場需求導向等等的生意經，可不是說三兩下就能一下子上手的。在沒有搞清楚原理之下，貿然花錢，絕對是會讓你生意虧本虧到大半年賺不回來，那種鬱悶，只好繼續用S／L大法，叫出原始檔來，一切重新開始～。而怎麼樣影響你所投資的都市，讓她快速發展，並且對於你不擇手段靠近都市建造的生產工廠所造成的影響，要怎麼樣用一些公益設施來引導這些負面影響變成正面影響，也是身為一個企業家必須關注的問題。否則要是不小心，群衆群起抗議不再購買你的商品，那可真是偷雞不著蝕把米啊！所以身為一個企業家可不是那麼容易的事，建議玩家玩《模擬頭家》時，必須用慎重、謹慎的態度來玩，包你免費上了一堂企業家快速上手的指南課程！











遊戲護照
GAME PASSPORT

模擬頭家

設計公司：Jowood

發行公司：松崗

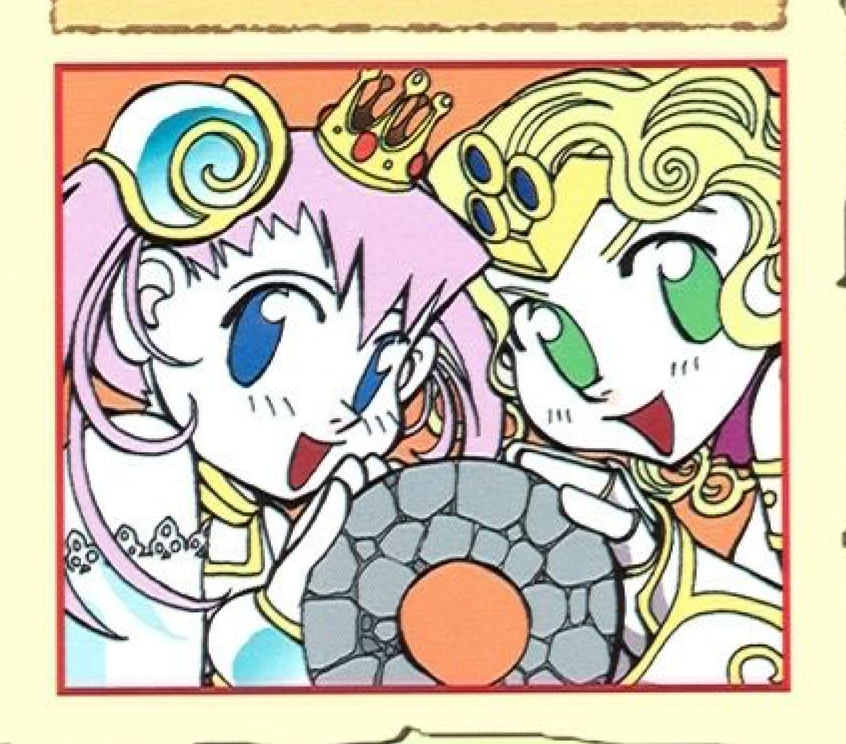
遊戲類型：策略模擬

Intel Celeron 1G CPU，256MB以上，Geforce2 MX400 64MB以上顯示卡，DirectX8.0，硬碟空間：500MB以上。

- 操作　簡易的功能整合操作十分方便，玩家不需大動手指。
- 耐玩度　沒有過關絕對不善罷甘心！耐玩度與好勝心成正比。
- 劇情　每一關卡都有任務需完成，而且跟時代背景相呼應。
- 音效　遊戲音樂與工廠生產、公益設施的音效皆十分真實。
- 畫面　遊戲畫面優，地形多變豐富；動畫細膩且工整真實。



讓人一再的想要繼續玩下去的策略模擬遊戲！具有高挑戰度，又能體會各時代不同背景的事業發展情形，不僅有娛樂性，更具教育性！





漫遊者的旅店

線上遊戲即時報導

住宿明細

「歡迎來到漫遊者旅店，本店提供典雅的住宿環境以及精緻的餐點，包你有賓至如歸的感覺。本店不收現金，也不接受刷卡，只接受提供一則你的小故事，歡迎多加利用」

只要是所有的網路遊戲或是連線對戰遊戲，像是仙境傳說、天堂、天堂2、戀愛盒子、魔力寶貝、凱旋、天翼之鍊、A3、神之領域、奇蹟、深邃幻想、軒轅ONLINE、神州、魔獸爭霸三、暗黑破壞神2……等，都可以在此投稿。趕快來一展你的文章才華，將你在遊戲中不管是快樂的、有趣的，亦或是感傷的經歷、活動寫出來，刊出後將會得到經驗值和優渥的S幣，來稿請寄至 editor@swm.com.tw 即可。

PS 有圖片的話更好，圖片盡量加註說明(免得不熟的遊戲不懂圖片意義^^")。文字檔中請註明如遊戲名稱、所在伺服器、ID、職業等基本資料，視遊戲的不同而略有改變。

今日徵文：

一.《仙境傳說》騙魔犯案實錄；
二.《天堂》黑妖暗殺守則；
三.《天堂2》轉職試練心得報告；
四.《戀愛盒子》交友日記。
歡迎踴躍把自己的經歷寫出來喔！

「2004 RO世界盃公開賽」台灣區選拔賽開跑



線上遊戲《仙境傳說Online》的舊雨新知可得注意囉！為了讓全世界的RO玩家有相互交流切磋的機會，「遊戲新幹線」代表台灣，與韓國、日本、美國、馬來西亞、新加坡、中國、泰國及印尼等國，共同舉辦『2004 RO世界盃公開賽』，各區將於7月17日和7月18日各派出2隊代表於韓國進行總決賽。而為了選出台灣最優秀的RO隊伍，『2004 RO世界盃公開賽』的台灣區選拔賽將於5月3日正式開跑，初賽從2048隊中產生前16強，並於6月19日進行現場總決賽，爭奪台灣區代表權。又由於韓國總決賽將採用英語版本，因此台灣區賽的比賽伺服器也以英語版本進行，讓玩家早日熟悉。詳細報名方式及獎品請至RO官網查閱。

▶ http://ro.gameflier.com/ric/index.asp

韓國總決賽獎項

大會名稱：RAGNAROK WORLD CHAMPIONSHIP 2004
大會日期：2004年7月17日(六)～2004年7月18日(日)共2天
大會場所：漢城COEX太平洋館1、2、3館
參加國家：韓國、台灣、香港、日本、泰國、中國、美國、菲律賓、印尼、新加坡、馬來西亞、歐洲、印度、巴西
參加對象：各國家選出的優勝代表隊
人數要求：1隊9人
獎項內容：一獎：1萬美金(1隊)；二獎：7000美金(1隊)；三獎：5000美金(1隊)；四獎：3000美金(1隊)；RO獎(3隊)、卡普拉獎(1隊)、友誼獎(1隊)各1500美金

魔力寶貝3.0

魔法女的花語

天秤 仙人 傑洛克

冒險者/傑洛克 | 20P/800S



耶～親愛的魔力3.0終於開出來溜～只是還沒完全開好，有些任務和功能沒開放出來，不過沒關係，3.0出來還是很令人高興的一件事呢>3</。

可愛小魔女

來到崩壞的法蘭城遺跡後，想盡辦法走出這殘破不堪的遺跡，來到？森林(忘了他的名字￣▽￣)，再過木橋來到溫迪爾平原，到平原西方尋找四位魔女接任務(隨便找一個就可以了^－^b)。

啊！是魔女繪理佳≧▽≦(139.130)，超～～卡哇伊，跟他說話後得知，這裡好像平常就沒什麼人似的，難怪他們會很無聊要找我玩，就陪他們玩一玩唄！對話玩以後會拿到「紫陽花束」和「繪理佳的配達卡」，並得知牛蒡花的花語是”不要欺負我”。

可愛的繪里佳妹妹

魔女四姊妹

拿著花束和配達卡來到由理佳面前(142.153)，說出密語--灌木花的花語”歲月不饒人”，他會高興得收下花束和配達卡，並給你「灌木花束」和「由理佳的配達卡」，並能知道紫陽花的花語是--”你很冷淡”。



在花田中的麻里佳



從讓任務從新開始的時空之石



獎品～花籤？

OK後，他會要你去找麻里佳，並幫她送花給她。找到由理佳的姊妹--麻里佳後(115.148)，說出牛舌草的花語--”我不相信你”就可以拿到「牛舌草花束」、「麻里佳的配達卡」以及灌木花的花語--”歲月不饒人”。不過還是跟之前一樣，拿著這些東西給她的姊妹￣▽￣‖，把我當快遞員？不給酬勞一定要多加修理>︿</。

捧著散發淡淡香味的花束，來到可愛妹妹聖理佳的面前說出牛蒡花的花語--”不要欺負我”，這樣就會拿到「牛蒡花束」和「聖理佳的配達卡」，不過這聖理佳好像有點遲鈍，講話慢吞吞地￣▽￣‖。



博運氣的花籤

最後回去找繪理佳說說話，告訴她紫陽花的花語--”你很冷淡”，她就送給了我一個花籤？(二級物品)嗯……不過這個問號物品不能夠交易，拿去鑑定也要240元，拿去亞諾曼城鑑定還可以打個幾折變228咧！花籤沒什麼功用，主要是拿去賣錢滴！鑑定後有可能為以下獎品其一。



銘謝惠顧一個〒▽〒

金賞--賣3000元

銀賞--賣1000元

銅賞--賣500元

銘謝惠顧--賣30元

祝你下次中獎--賣0元……(咻嗚～～)

魔力寶貝3.0

復活節の謎之兔

天秤　仙人　聖誕寶貝～

冒險者/小柏　40P/1200S



咦？復活節活動！耶～是節日活動的任務耶～！不知道獎品是什麼，不果還是別抱太大的希望，因為很多次的節日性任務獎品都沒好到哪裡去￣▽￣，不過還是去看看會比較好～Ok！That's go！Go to the" Cross Gate"～

怪里怪氣兔可可

根據大宇給的提示，活動的主辦人好像是在亞諾曼城的(133.113)的位置…(過了五分鐘)…哈哈～終於來到這個地方了^－^/。活動主辦人…活動主辦人…哇！媽媽咪啊！看到鬼XD，這…這不是洛可可老闆嗎？怎麼打扮成這副"德性"，不是復活節嗎？七月鬼怎麼跑了出來啊/>︿<)\，真是人嚇人會嚇死人@︿@a"，不過還是速速跟他拿了任務關鍵速速走人吧！跟他對完話以後可以拿到提示紙條，根據提示紙條裡面顯示，"法蘭的極西之地，所有製造的一切開端，能人巧匠的聚集之所"，這裡好像是聖拉魯卡村的…那個生產系就職、晉級及學習的地方那裡，二話不說，上！

▶ 兔可可和提示紙條



捉迷藏活動

來到聖拉魯卡村滴裝備店地下二樓，哈哈！發現謎之兔了！哇～長得真卡哇伊≧︶≦b，不過要躲過我的法眼是不可能的。拿到第二張提示紙條後，點點右鍵，嗯…坐船…這應該是伊爾村吧≧▽≦，來到伊爾村後，果真在村長家附近的樹下發現他哩！

▶ 可愛的謎之兔



▶ 伊爾樹下的謎之兔＆紙條



▶ 謎之兔美眉與提示紙條



後續拿到第三張提示紙條，"尋找海賊的藏寶洞窟，解放謎之迷宮的村落，以通過殺熊者為考驗"，殺熊者？那不是熊弟咩～那應該是亞留特村吧！嗯…熊弟我可能打不過，不過錢…這倒是小事一樁。付了錢後，由傳送的房間飛到了亞留特村村長家的地下傳送室，搜尋片刻，便發現謎之兔就在亞村的留言板旁邊，看來～獎品就在眼前了！

第四張提示紙條顯示"捉迷藏的鬼啊～是你躲在門後玄關嗎？由見習成為正職之路的起點就在這裡啊！"，捉迷藏…見習、正職…維諾亞村嗎？不確定￣▽￣，去網路查查唄！…(五分鐘後)…確定是維諾亞村了！飛過去尋找謎之兔後，輕鬆取得彩蛋兌換卷囉！

淡紅色小兔耳人偶

回亞諾曼城找兔可可兌換神秘彩蛋後，點兩下彩蛋就拿到「淡紅色小兔耳人偶(台製)」，魅力+5；嘩～好可愛歐>3<，在要謝謝兔可可的時候，什麼？還有@～@"。拿到黃色的提示紙條後，據提示是在加納村後門的耶卡＆阿夏芙夫婦的墳墓旁邊，找到謎之兔美眉交出這張提示紙條後，取得另一張提示紙條，點點右鍵，"土石碑與水石碑之間，一個被遺忘的沙塵之地，以士兵手持字典敲開封印之門"，士兵？依我卓越的見識(心虛)，一想就知道是去哈貝魯村入口的那塊石碑，二話不說，衝啊！！



▶ 兌換神秘彩蛋的兌換卷

▶ 提示位置的黃色紙條



純白色小兔耳人偶

由於太弱了，來到這個荒蕪的沙漠面對這裡的魔物，見到就是…”逃”>︿</”，如果不逃的話絕對會死人@～@，既然已經來了，就給他”逃”到死吧！在石碑附近(622.360)，發現另一名謎之兔，交談後取得提示紙條，依提示”擁有如獅子勇氣的考驗，前往心、體、技、健全之地”，獅子～那一定是獅子洞穴，也就是格鬥士就職的地方吧！不過…好像有點遠Q︿Q”，只好…沒命地繼續逃吧！



▶ 馮奴的家門口旁的可愛謎之兔



▶ 索奇亞沙漠尋找謎之兔



▶ 獅子穴口旁的謎之兔

當血量剩下86滴的時候，我終於”逃”到獅子洞穴前面了～與謎之兔交換提示紙條後，看到這提示…”尋找失去的親人，點亮希望蠟燭之地”沒力- -a”，還是登吧！因為那裡是奇利村上方--馮奴的家，要走過洪恩大風穴到達那裡，我一定死得慘慘慘>︿<”。

登回法蘭後，打算多用幾次變身，補個魔讓血回一回，沒想到稱號就這樣升級了￣▽￣，我等那麼久，竟然在這種時刻升級…算了！也罷。由啓程之間來到奇利村，再由奇利村到馮奴的家，正要進入門口的時候，看到謎之兔站在離門口兩三步遠的地方，害我不小心走了進去￣▽￣∥。走出來後，與她交談取得彩蛋兌換卷後，登出回去找兔可可來取得神秘彩蛋，點他個兩下就可以拿到可愛的「純白色小兔耳人偶(台製)」，能力好像是隨機的，我拿到的是毒+3、醉-2、遺忘+3，不過不錯了！



兩兔合體淡藍兔

這次真的要向兔可可謝謝的時候，噹噹！沒錯～又有後續了￣▽￣∥，真累人，不過這次好像不一樣……什麼？拿粉紅色小兔耳人偶和純白色小兔耳人偶交換命運彩蛋？而且還不一定會拿到/≧□≦\，我好想知道後續的獎品是什麼歐～只好忍心換了>︿<……

交出淡紅色小兔耳人偶(台製)。
交出純白色小兔耳人偶(台製)。
得到了命運彩蛋。

就在興奮交加的氣氛下，我點了兩下命運彩蛋

交出命運彩蛋。
得到了淡藍色小兔耳人偶(台製)。

呀～o≧▽≦o，我拿到了耶！拿到嚕～拿到嚕～^‧^y，我在巴X姆特看到有人留言說他的淡藍色小兔耳人偶是命中-3、閃躲-4(應該是-＿-a)，不過我的是命中+3、閃躲+4歐！呵呵～真高興捏～連陽光都那麼耀眼……



▶ 超卡の純白色小兔耳人偶≧▽≦



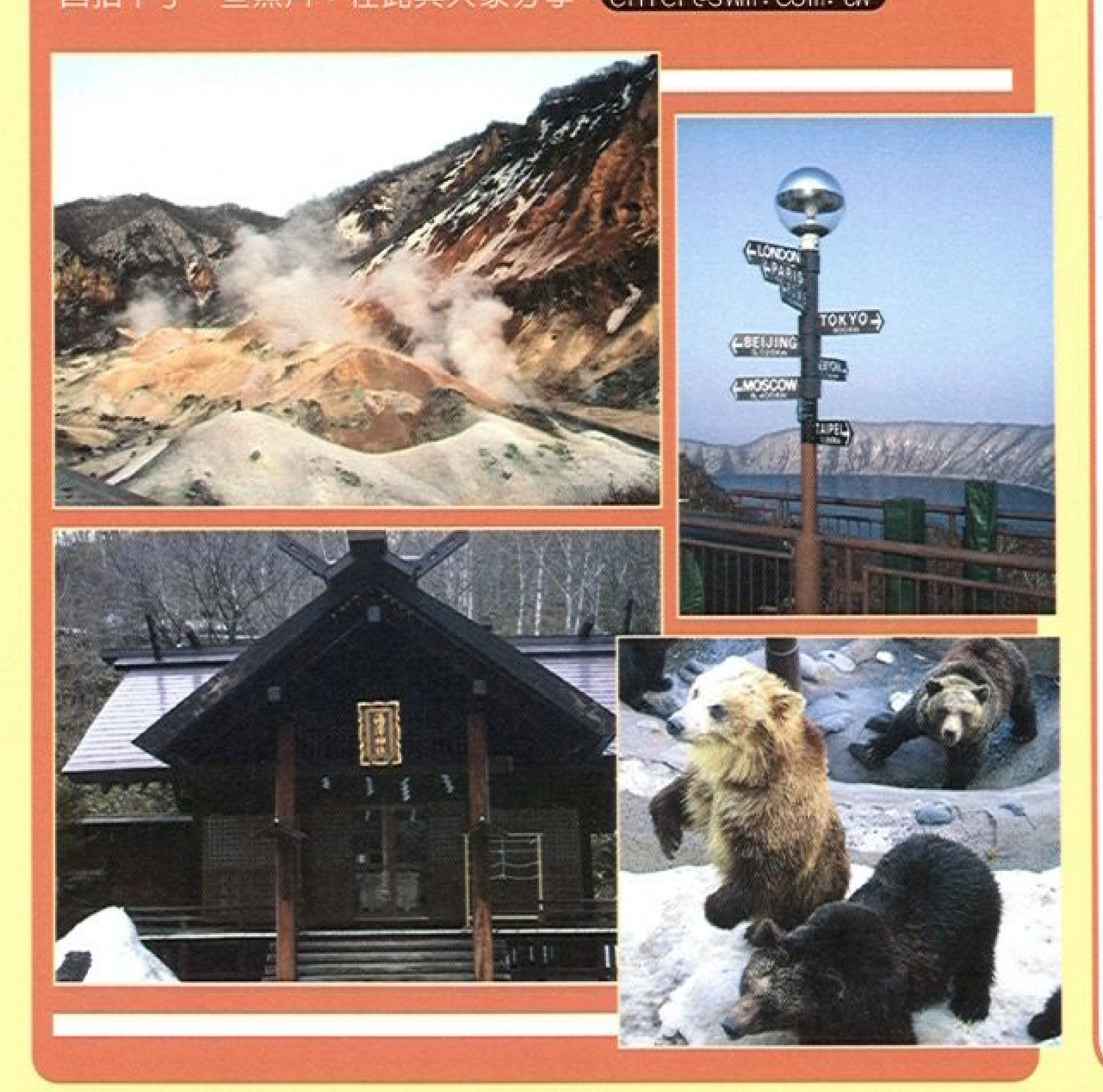
▶ 奇卡無比的淡藍色小兔耳人偶！



玩家救濟所有問必答　歡迎來信!!

北海道一遊歸來，真是令人心曠神怡、神清氣爽，爽的是一好不容易，終於能名正言順請特休出國散心了，真是一次難得的旅遊啊！這次和三年前出國到日本旅遊一樣幸運，三月底竟還能遇到下雪天。記得上一次在東京，這次則是北海道，東京那次也是三月底一宿醒來，大地竟悄悄地換上白色的外衣，雖然已過花季，櫻花卻是朵朵盛開，讓人有不虛此行之嘆。這次在北海道，眼見處處積雪開始消融退去，想是與下雪無緣，沒想到，在前往千代田公園的路上下車，片片小雪花飛舞著迎面襲來，所有人大叫大跳，都瘋了痴了.........人生該多遊歷增長見識，此番遊歷足為證矣，老編親自拍下了一些照片，在此與大家分享：chief@swm.com.tw





十二年來第一次 老編微服買雜誌！？

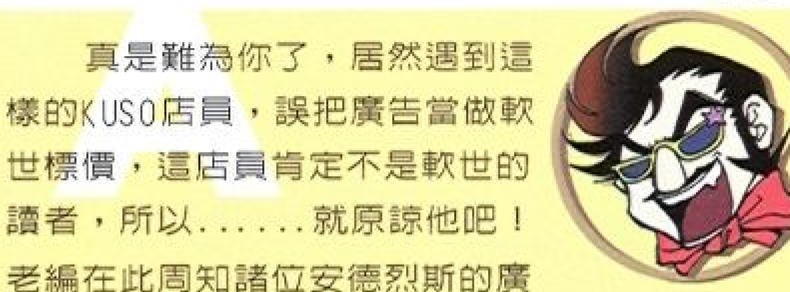
這一天我到書店去買軟世，因為書局賣比較便宜，但這一天卻不是這樣，讓我臉上多了好多條線，差點就不買了。

看到軟世上架後，當下二話不說就拿了去結，沒想到店員在刷條碼時沒有打折，問他原因後給我的回答居然是「這個原價是299，特價是199」，指著雜誌背面的價錢。天啊～那是RO商品的價錢，跟軟世一點也沒關係；原來是線上期刊室遮掉了大半，只剩價錢在外。

我跟店員說明，他還是堅持他是對的，最後請出了老闆來解決問題，當然還是我贏了，不用被那店員坑了。（因為我在那裡買了一年多，當然知道賣多少。話說回來，我想他應該是新的工讀生）另外，軟世是應該不會真的漲價吧，要是真的，那我可要更刻苦耐勞。~.~|||

◆芭樂　50S





真是難為你了，居然遇到這樣的KUSO店員，誤把廣告當做軟世標價，這店員肯定不是軟世的讀者，所以......就原諒他吧！老編在此周知諸位安德烈斯的廣大國民，誠如芭樂所提供的經驗，到書局去買軟世真的會有折扣，請大家多多利用，而我們軟世的訂價就標明在封面的右下角一個黑黑小小的角落裡，下次遇到這種Kuso店員，別忘了指明據理力爭啊！忽然想起，老編好像十二年沒買軟世了，也許下次微服出巡到書局買一次過過癮，看能不能親身會會Kuso店員，嗯嗯，就酱！最後，老編也再此嚴正昭告諸位國民，軟世未來「應該」不會漲價，請大家放心，謝謝！

何謂歌頌文？ 老編再度現身說法

1.嗯～哈！我中了～我中了！哇....！感謝英明神武的老編～讓我抽中遊戲>_<目前心情激動到快要胡言亂語了....

2.之前介紹過的『紙莎草書』雖然已經上市了，但是可以請你們多多介紹一下嗎？例如介面劇情...之類，拜託了！我很期待滴！

3.還有一個問題想請問老編，所謂的『歌頌文』到底是什麼意思呢？我已經研究很久，但是還是不太懂...^^!!只要是讚頌的句子，例如：『感謝玉樹臨風?比潘安的老編，讓我抽中！』就是？是這樣嗎？懷疑中...？請帥氣的老編給個答案吧！



◆影夜 50S 

1.這......你這樣，所有的國民都會懷疑老編作票，造成你中獎的合法與正當性不足，恐怕得全民公投組成「真相調查委員會」才能還你和老編的清白。不過那是後事，還是在此先恭喜你中獎。

2. 因紙莎草書所引起的女性向H-Game的風潮與討論的確引人注目，至少老編透過幾位女性國民的回函，已充份了解到這遊戲在女性國民心中的地位。老編本人對扮妹妹釣帥哥一點興趣都沒有，所以是否製作更多的介紹或攻略內容，在此決定交付沙雷納與蕾蕾研究，謝謝！

3.歌頌文者，即歌功頌德之文也。既是為文，則需講究文體與內容，文體則重結構與修飾，內容則以歌頌對象聽來高興為主。韋小寶的歌頌文經典名句：「對您的崇拜，有如滔滔大海，綿延不絕」即是一例，內容提到崇拜，即是頌德，而所謂滔滔大海綿延不絕，則是文體的主要精妙之處，當然，也可以說：有如重重高山一望無盡，但是，經典之所以成為經典，主要是配上表情與動作，唱作俱佳更能收畫龍點睛之歌頌之效。所以，你的「感謝玉樹臨風貌比潘安的老編，讓我抽中！」是歌頌文沒錯，老編聽了還算高興，不過.......玉樹者形容其高也，老編身高只170CM，玉樹臨風有暗暗諷刺老編腿矮之嫌－失敗！至於貌比潘安，老編之帥當然前無古人後無來者，所以「比」不如「勝」－又一失敗！短短一句歌頌文，已是失敗加失敗，所以，請再繼續努力，謝謝！

人不分老幼 字不論美醜 通通歡迎來函！

跟我一起沈醉，留下我，為情為愛瘋狂，管它夜多黑，就是想要擂霍，就算不言不語，你的心我的心都懂......

這是某一歌的歌詞，寫的真～好，對吧？....這跟軟世一點關係也沒有......

老編，我要問：

1.你每封信都會看？還有每封回函也是嗎？我的字又那麼醜，真是辛苦你了...

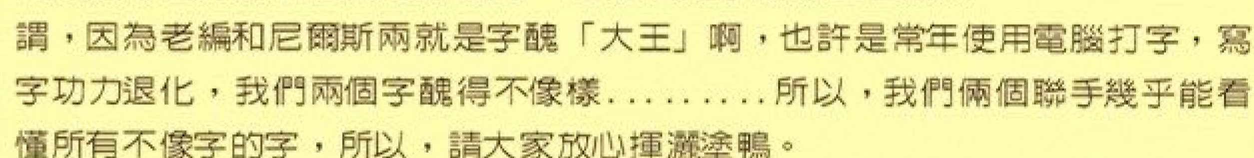
2.皇家畫室的作品？到底要畫的『怎樣』s幣才會多啊？...

ps軟世很棒喲！

◆by MAY 50S 

這是王菲的「沈醉」？因為可能代表你的心情，老編沒刪幫你打上，希望大家能與你一起分享。

1. 雜誌社裡幾乎每個人都有在看回函喔！不過說實話，老編最近並沒有每封都看，每封都看的人是尼爾斯，遇到有趣的或是需要回答的，就由他會拿給老編瞧瞧。至於回函寫的字要是好看當然賞心悅目，但是若是字跡潦草也無所謂，因為老編和尼爾斯兩就是字醜「大王」啊，也許是常年使用電腦打字，寫字功力退化，我們兩個字醜得不像樣.........所以，我們倆個聯手幾乎能看懂所有不像字的字，所以，請大家放心揮灑塗鴨。



2. 簡單一句話，除了美形與畫技外，就是要用心畫，也許畫技不如人，但是有沒有用心，是容易評斷出來的，用心刻出來的作品，相信畢卡索也不好意思只給一點點S幣啊。附帶一句，大家畫老編時，記得畫帥一點啊啊啊~~

來哦！月藏大人不在 漫畫便宜賣喔！

安德烈斯王國真的很不錯看啊！！不過我是到了180期也就是這一期的雜誌才知道有出單行本啊！！我有空一定要去買來看。在這也祝安德烈斯王國的漫畫和軟世一樣，銷售量會越來越好，人氣指數越來越高啊！！

◆愛看軟世的全仔 50S 

請問月藏大人，安德烈斯王國的漫畫單行本要在哪裡買呀？因為我到7-11去都買不到。

◆家宏 50S

終於～看軟世看滿一年了……想當初因某個on-line game（神XXX的，但因某公司對詩人這職業………而不玩了）而like看雜誌，但後來看軟世上癮後，而不買其它雜誌了～那個……請問一下喔……安德烈斯王國單行本2去哪買呀，我家附近三家7-11、一家全家、學校附近的全家、and二間文具店兼賣漫畫的都沒有T.T.到底要去哪買呀？？？……

◆粉圓 50S



這..............這問題老編記得好像上期答過，不過.........既然月藏大人的刀架在脖子上，只好再「賣命」廣告一次：請注意，這次的單行本第二期，便利商店......是買不到的........不過，大型連鎖書局(金石堂、誠品等等)有賣漫畫的專櫃，或是一般的漫畫書店都可以買到哦～請大家告訴大家，一起來賣命為單行本廣告，謝謝！！



美女～來個二十套遊戲吧！

老編啊～

不好意思，最近比較忙所以看雜誌看都沒仔細看，不過最近177期的時候竟然發現我...我竟然有中一套奇幻仙境的遊戲，天啊～自己都不知道，可能是過年附近雜誌比較忙吧！不過到現在還是沒收到～如果沒貨就算了啦><!我還是會繼續支持且訂下去的

◆十年讀者小森 50S 



真的很抱歉，中獎給贈品是天經地義的事，弄出此等凸槌事，真要不好意思的人是老編吶！老編查過了，所有抽中奇幻仙境的國民都還未收到獎品T_T......原因是尼爾斯並不清楚奇幻仙境的獎品來源，也就是說經過數月之久，目前獎品還未到雜誌社........原因是這樣，當初去伸遊戲的是老編，老編依稀記得是這樣伸的：「美女，來個二十套奇幻仙境吧！」，由於美女是誰尼爾斯並不知情，而老編......後來再遇到該美女，言談之間完全忘了要遊戲.........所以，真的很抱歉，本月底前，我們一定把所有的奇幻仙境寄出。

讓歌頌發於無形 直叫老編以身相許

給老編

呵~我收到了，RO的T恤和護腕！好可愛喔！感謝老編，終於又見軟世了，先恭喜老編軟世15週年，感謝軟世的所有工作編輯人員15年辛苦地為玩家們帶來歡樂，想想15年前那年，我才二歲耶！真是太恭喜老編了，今天是3月26號，我買到軟世了，25號我到7-11看，結果竟然沒有？難道是我慢了一步嗎？我東翻西找，就是沒有軟世，於是我抱著失望的心情回去了，第二天，我不死心，又來那家7-11，阿~我可愛又迷人的軟世，就在那，我就在那發出光芒，要我不買也難呀！於是就很阿沙力掏出二百元，換得我每個月的精神糧食，軟世呀！實在有太多太多話要和老編說，可是，總覺得這些事只是小事，不要寫出來讓老編煩，畢竟如此搶手的軟世，回函也一定很多，老編！太辛苦了！我的腦中突然浮現，要是軟世能出老編娃娃的話，哇！一定很搶手，或許是沙雷納、蕾蕾、阿雷斯等的娃娃，一定大賣，可是就不知道會不會有人把老編娃娃買回去下蠱下符之類，呵呵~只是開玩笑，看了那麼久的軟世，始終都覺得老編青春永駐。

PS：真的有『宇宙無敵帥老編後援會』嗎？老編沒唬我吧？那我要快點加入才行！

◆布丁郁 50S 



感謝布丁郁妹妹的支持，老編看完回函，真是感動莫名啊～要不是年齡相差太大，不然老編就該以身相許來報恩於萬一了，可惜可惜..........在此藉布丁郁的回函向大家報告一下蕾蕾與沙雷納娃娃的開發進度：目前試作只作了蕾蕾的，沙雷納和阿雷斯的娃娃都還沒看過「土模」(就是未上色用黏土試作的娃娃)，而蕾蕾的娃娃土模看起來不錯，可是上色後......失敗！上色後五官的美形度差距太大，還好蕾蕾沒看到，不然老編老命不保啊！所以，目前還在努力中，等上色的試作完成後，達到可以發表的水準一定先在這裡秀出來與大家分享。

話說回來，好像當初就沒有規劃要做老編娃娃，嗯嗯，既然有人支持，老編會把自己的娃娃加到List裡，這也是布丁郁這封回函老編非刊不可的原因啊，哇哈哈～

Ps:地球上的確存在著「宇宙無敵帥老編後援會」，請到此一訪：http://tw.club.yahoo.com/clubs/LaoBian_Kuso_Talk/

以比例原則解析雜誌市場主流價值

TO:各雜誌編輯

ONLINE GAME變成現GAME的主流，似乎各大GAME雜誌不介紹ONLINE GAME就沒有人要買！之中又以《RO》、《天2》、《希望》為主要，好像雜誌中沒有這些東西就沒人要看，對於單機或是之前的ONLINE GAME就不聞不問，Ex:RO各大雜誌無時不在介紹新手如何生存，BUT其餘GAME呢？那些新手就不重要了嗎？所有的GAME中只有RO才可以玩似的嗎！希望各雜誌別在只著重『某些GAME』也多注意，並詳細的報導吧！

◆一個遊戲者的心聲 50S 



確實ONLINE GAME毫無疑問的已成為遊戲市場的主流，其所匯集的市場動能已對週邊產業，諸如寬頻業者、媒體業者等等造成巨大的影響。目前雜誌市場與線上遊戲相關的雜誌與書刊已在二十本以上，其中至少有十幾本是屬於攻略型的功能性刊物，的確大多數的內容主要以RO、天堂1、天堂2，與希望等等當紅遊戲為主。但若以比例原則來看，這些當紅的遊戲所擁有玩家都在數十萬甚至百萬以上，這個數字已超過任一本遊戲雜誌的讀者甚多，因此，三個當紅的遊戲若假設擁有二百萬個玩家，若能取得5%的玩家的青睞，就等於擁有10萬本的發行量！再不濟只獲得1%玩家的支持的話，2萬本的發行量也可在市場的底層生存下去，這也就是為何目前市場上「類專刊」遊戲攻略雜誌如雨後春筍一般大行其道的原因了。

當然，一本雜誌需要維持創刊宗旨與編輯理想性，才得以長長久久獲得支持生存下去，但是，雜誌面臨市場競爭生存不易，趨附市場走好走的路也沒有所謂對錯，畢竟，讀者的選擇是基於他本身的需求，而讀者的眼睛也必是雪亮的。以上是老編的看法與省思，絕無批評他人的意思，請各位國民明察。

再提老編之沙雷納一律禁聲處罰！？

Qms：最近比較忙，大家都很少聚在一起了...回函寫起來也是倍感艱辛哪。昨天看了一下之前的成績，猛然發現數學竟然沒及格過......

Feeling Blue、G.T.O、綾波零、柔兒、可兒：團長大大受到了刺激啊......

Feeling Blue：魔力出了3.0嚕!!不過安裝還真是麻煩。

G.T.O：看到這期回函我才知道原來塗「一Y」的「一Y」是這個「鴨」，怪怪的...

淩波零：真的好想看老編扮沙雷納的樣子說....

柔兒、可兒：風色幻想3看起來好棒喔，但它真的是萬人線上遊戲嗎?

PS.何不創立個老編銀行?

◆御飯團2004.3.30』 50S 

沒想到御飯團的規模好像變大了，真是人才濟濟啊，有比老編還利害數學從來不及格的，也有不知道塗鴨怎麼寫的，總之，好久不見了，大家別來無恙吧？究竟都在忙些什麼呢？再回函聊聊吧！

To淩波零：下次再提老編的沙雷納扮相，絕對施予於本欄完全禁聲的處罰，忘了吧～大家忘了有那回事吧～

To柔兒、可兒：風色幻想3是RSLG，不是萬人線上遊戲哦！

PS.看到最美麗的陳董可憐的下場，可惜老編一股也沒有，無法支持她，所以，開銀行之事，真的要三思......

Endless Effect－無窮無盡的深情

于夜驚醒
只為了不把你忘記
必須與你做最深刻的接觸
才能安心

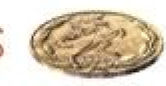
想回到過去
阻止當時的放棄
提醒起曾經的忘記
至今

無言的風　無言的雨
摧殘著我的身心
但我仍堅持到底
繼續前行
深情
只為你～安德烈斯

1.歌頌"詩"體越寫越像情詩￣▽￣"，老編幫我想個名字吧！

2.我要伸伸伸～～～伸那些還寄放在老編那裡的S幣和贈品>"<！

3.CGI、MUD類型的遊戲好好玩啊～～～～！

◆輕功草上跌～北極熊 50S 

1.你的詩沒看到最後一行時，「最深刻的接觸」老編幾乎想歪了，還好及時拉回來，呵呵........老編最近看過「蝴蝶效應」這部電影，蠻合乎你詩裡第二段的情境的，加上如此深情，無窮無盡，詩名就叫「Endless Effect」吧！

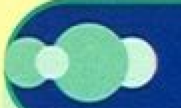
2.嗚....我有欠你嗎？呵呵.........

3.再返樸歸真下去，老編陪你玩紙上大富翁吧！

安德烈斯心情留言板

Q 老編：

別以為只要養了母狗且讓牠生小狗就可以免除小狗死後的哀傷，因為不管牠為你生了多少隻小狗，且每隻小狗都留下來自已養，小狗永遠無法取代你心目中的母狗，所以我以過來人的經驗建議～不再養狗就可免除再次歷經狗死後的哀傷，這是取根本的辦法！

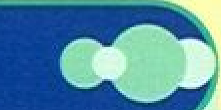
◆曾有此經驗的人留 50S 



A 嗚.........過來人的經驗，想必是值得借鏡的，老編也不是不懂這道理，老編現在雖然養了EMI，但只要一想起被偷走的Carry，心中仍是不勝稀噓啊！正本清源之道，當然不再養狗最好，但是，既然養了，老編仍期盼牠的血脈能生生不息，尤其，雜誌社裡有好多人，不但己經預訂了而且等著抱小狗呢！

Q 老編大大安好：

時間過得真快！轉眼間我已是高二生。雖已脫離那稚嫩單『蠢』的時期，卻又離成熟穩重有一點距離.....啊！青春啊！時序進入4月，小妮子我就要技檢了，好緊張唷！（雖然目前只是考算試）不知道可否考的過？祈求安德烈斯的『衆神』幫我加油打氣，這樣小妮子我就可以活力十足通過考試了。

◆小群 50S 



A 算試？是說算術嗎？老編數學粉差，高中時拿過鴨蛋，考卷被老夫子丟在地上，視為奇恥大辱，後來.........總算發奮低空飛過就是了....所以，要以老編為誡好好加油啊！

Q 嗯～老編，本人有一個問題，聽說你們慶祝15週年，要出去玩是真的嗎？到時候能夠買到雜誌嗎？（超級想知道的說><=）

◆韻加 50S 



A 當大家看到這期雜誌，我們早己從國外玩回來了囉！因為好久沒請大假出國了，所以這次大家都玩的很開心喔！老編是前往北海道，尼爾斯則是去伊豆，兩團各有一群人哦！因為我們在上期雜誌出刊後就出國，4月2日就全部回來了，所以應該不會影響到這期雜誌的出刊，謝謝你的關心喔！

預言之塔

石盤上市大預言





角色扮演、冒險《大預言》

遊戲名稱／	售價／	公司／ 4月
●四大名捕	599元	智冠
●使徒2：闇之奴	890元	智冠
●幻境奇兵	1080元	智冠
●蕩神誌	899元	英特衛
●西伯利亞（中文版）	未定	聯翔數位
●無盡的任務：權能者異界	未定	遊戲橘子

遊戲名稱／	售價／	公司／ 5月
●神喻（中文版）	1080元	松崗

遊戲名稱／	售價／	公司／ 6月
●風色幻想 3～罪與罰的鎮魂歌～	未定	弘煜
●精靈傳說（中文版）	890元	英寶格
●神喻2（中文版）	未定	英特衛

益智、音樂《大預言》

遊戲名稱／	售價／	公司／ 3月
●女人要有錢	599元	酷思奇

遊戲名稱／	售價／	公司／ 4月
●AS DVD 天使戀曲	未定	光譜
●政治麻將二	420元	極真科技

策略、戰略、模擬、經營、養成《大預言》

遊戲名稱／	售價／	公司／ 3月
●RPG製作大師2（中文版）	750元	光譜
●想君～秋之回憶系列～	690元	光譜
●極限模擬飛行2004	890元	智冠
●鐵血巡航	890元	智冠
●歡樂坦克大亂鬥	390元	智冠
●阿帕契之戰地風雲	299元	昌哲
●魔幻世紀	1280元	聯翔數位
●阿帕契之迎頭痛擊	790元	意念數位
●模擬鐵道	299元	美思捷達

遊戲名稱／	售價／	公司／ 4月
●鐵道夢想家（典藏版）	890元	智冠
●喋血珍珠港	590元	智冠
●野生動物園	未定	光譜
●創業王C.E.O	未定	光譜
●北非雄獅（中文版）	890元	英寶格
●模擬市民2（中文版）	未定	美商藝電

遊戲名稱／	售價／	公司／ 5月
●大航海家 3	未定	光譜
●鐵道王	未定	光譜
●荒野大西部	未定	聯翔
●羅馬帝國復仇記（中文版）	890元	英寶格
●英雄無敵四：疾風戰場	未定	英特衛
●被遺忘的戰役：王牌飛將	未定	英特衛

動作、競速、運動《大預言》

遊戲名稱 /	售價 /	公司 / 3月
●S 戰機	590 元	智冠
●絕對武力之一觸即發（國際中文版）	1280 元	松崗
●曼哈頓獵車傳奇	299 元	昌哲
●沙灘排球 XP	299 元	昌哲
●浴血戰場 2004（原裝進口特別版）	1380 元	英寶格
●浴血戰場 2004	1080 元	英寶格
●嗜血狂魔	1080 元	英寶格
●駭客入侵	1080 元	英寶格
●荒野大鏢客	890 元	英寶格
●烈焰戰鎚（英文版）	890 元	英特衛
●武裝危機	1090 元	美商藝電
●戰地風雲：越南（中文版）	1290 元	美商藝電
●榮譽勳章合集	1980 元	美商藝電
●美國職棒大聯盟 2004	1090 元	美商藝電
●最後生死戰	650 元	美思捷達
●十萬火急	299 元	美思捷達
●2004 全民開打	499 元	聯翔數位
●英國城市賽車（世界城市賽車系列）	599 元	意念數位

遊戲名稱 /	售價 /	公司 / 4月
●萬夫莫敵：聖女傳	未定	光譜
●刺客任務 3	1080 元	英寶格
●午夜狂飆	890 元	英寶格
●極速房車賽 2	890 元	英寶格
●黑鷹計劃：軍刀小隊	未定	英特衛
●極地戰嚎	未定	英特衛
●關鍵任務：戰火風雲	未定	英特衛
●世界足球競賽 7（國際版）	未定	網樂環球

遊戲名稱 /	售價 /	公司 / 5月
●百戰咕咕雞（全中文版）	590 元	智冠
●湯姆特蘭西：間諜遊戲 2 潘朵拉計劃（國際中文版）	1280 元	松崗
●幻想新國度	690 元	英寶格
●冠軍熱力賽	890 元	英寶格

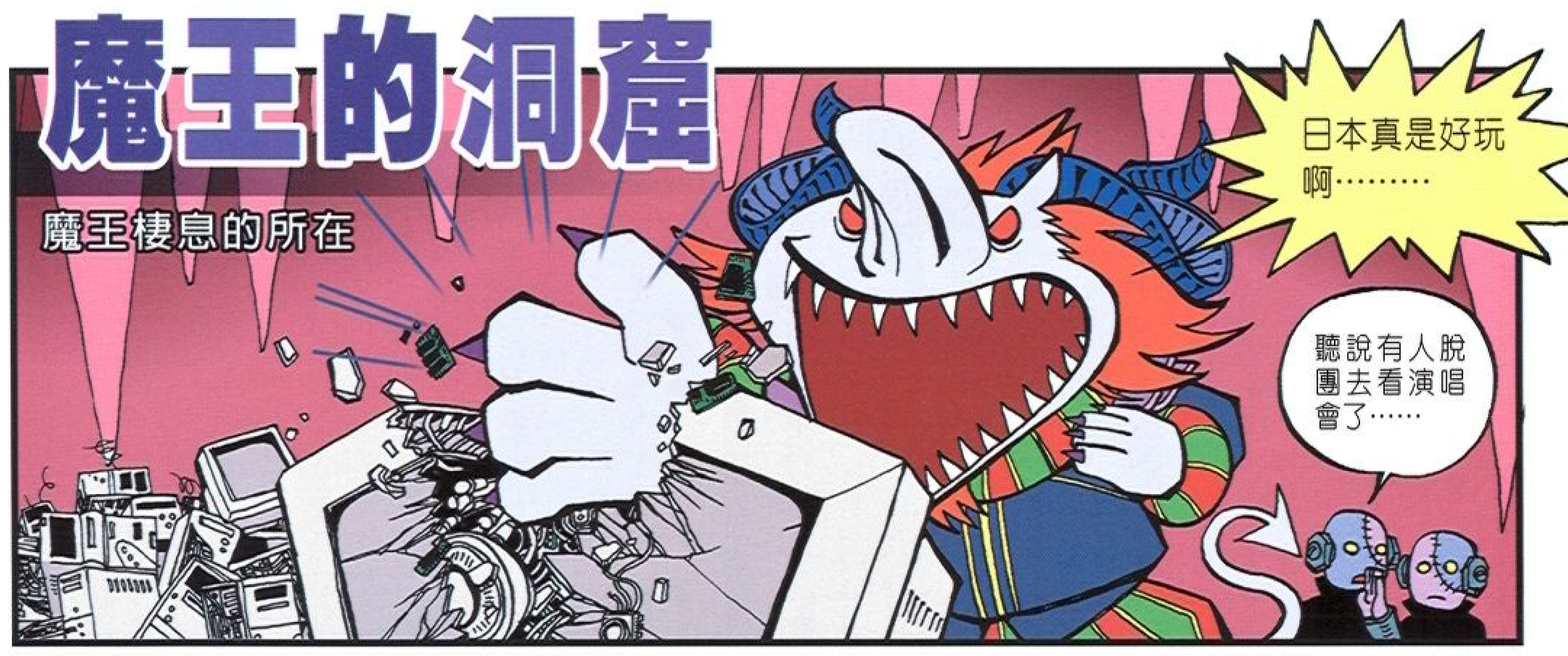
遊戲名稱 /	售價 /	公司 / 6月
●極道車魂（中文版）	890 元	英寶格
●越野菁英賽 4	990 元	英寶格
●全方位戰士	未定	英特衛

多人線上遊戲《大預言》

遊戲名稱 /	售價 /	公司 / 3月
●A3 第二章節：戰爭與愛情（魔法情人雙享包）	99 元	華義
●A3 第二章節：戰爭與愛情（雙攻略精裝版）	299 元	華義
●封神 online 資料片－金鰲島	69 元	鈊象
●魔力寶貝 Ver3.0（新手歡樂暢遊包）	199 元	大宇
●魔力寶貝 Ver3.0（老手超值歡樂包）	350 元	大宇
●魔力寶貝 Ver3.0 －樂園之卵（限量歡樂典藏包）	888 元	大宇
●天堂 2 序章：魔法之塔 試煉重生（平價版）	88 元	吉恩立
●天堂 2 序章：魔法之塔 試煉重生（精裝版）	480 元	吉恩立
●天翼之鍊：第一章發現 V2.31 版（征服情海包）	49 元	數碼戲胞
●生存 Online 1.75 版	可下載	瑪亞線上
●彩虹冒險（龍之神殿組合包）	250 元	猿人在線
●戀愛城市：超級商店	168 元	酷奇媒體
●仙境傳說－櫻之花嫁（定情開卡包）	49 元	遊戲新幹線
●仙境傳說－櫻之花嫁（幸福花嫁包）	199 元	遊戲新幹線
●仙境傳說－櫻之花嫁（新婚蜜月包）	420 元	遊戲新幹線
●仙境傳說－櫻之花嫁（甜蜜約定包）	150 元	遊戲新幹線
●仙境傳說－櫻之花嫁（深情擁抱包）	150 元	遊戲新幹線
●仙境傳說－櫻之花嫁（幸福便當包）	150 元	遊戲新幹線

遊戲名稱 /	售價 /	公司 / 4月
●明星 3 缺 1ii 哈拉包	239 元	智冠
●明星 3 缺 1 首映包	49 元	智冠
●戀愛盒子 Online 神秘情人包	299 元	智冠
●吞食天地 Online 之喚獸樂園（絕世美女包）	199 元	智冠
●金庸群俠傳 online 書劍江山（璀燦乾坤包）	169 元	智冠
●金庸群俠傳 online 書劍江山（稱霸海域包）	399 元	智冠
●金庸群俠傳 online 書劍江山（四海遊隆包）	69 元	智冠
●創世紀 10 網路版：奧德賽	未定	美商藝電
●亂 RAN online	未定	瑪亞線上
●神之領域三部曲~雪祭之城－冰城歷險記	未定	數碼戲胞
●首都高 Online	未定	遊戲橘子

遊戲名稱 /	售價 /	公司 / 5月
●三國群英傳 online	未定	奧汀



魔王的洞窟

魔王棲息的所在



歡迎大家來到魔王的洞窟，不過我想我未必受到歡迎，在此為了讓魔王勢力更為壯大，在此徵召願意加入黑暗軍團的有志之士，凡是對遊戲本身品質、遊戲製作、遊戲發行有任何不滿，歡迎大家來這邊一吐苦水，好好的發洩一下，當然我魔王絕對不會虧待人的，只要有罵得過癮、罵得爽快，我這邊會有獎賞來嘉獎的，起碼賞個20G跟20P，當然罵到我心崁中時，我會賞得更多，哈，歡迎大家投稿到：spitz@unochina.com，讓我們大家一起開罵吧。

請大家依照下列格式開罵：

欠罵的對象：
（可以是遊戲本身、遊戲製作小組、遊戲發行商）

開罵者：
（請留下暱稱、筆名、當然也可以留下你的大名）

為何該罵的來龍去脈：
以上是將公開的訊息
以下是本魔王要歸檔的，所以不會公開資料：
真實姓名、電話、地址、身分證字號



欠罵的對象：

希望online的代理商



開罵者：芭　樂

為何該罵的來龍去脈：

自稱有最先進防駭程式的《希望online》不怕有任何的外掛出現，結果很諷刺的是洗錢外掛還是出現了，而且更諷刺的是很多玩家在廣場的喊話或開設聊天室直接說明「我要洗錢，願意借我錢的人還他兩倍」等等之類的話題，居然沒有半位GM大大願意出來管理，於是乎洗錢就等於是被認同了，公開洗錢是希望玩家最基本的必修功課，一開始契約書上的規定事項成了耳邊風，忘了就算了，當作沒這回事發生。

不知是代理商發覺不對還是良心發現，終於有意願出來管理目前的外掛亂象，但令人覺得非常不公平的是代理商居然要全數「資源回收」所有的道具，除了目前身上的裝備之外，銀行倉庫的道具也無一倖免，還有＋7 以上的武器要全數變成+6，這對我們腳踏實地的玩家實在很不公平，沒有用外掛，卻要一起受罪，之前的努力全成了泡影，打到留著的道具全部都清空，完全沒有妥協的餘地，難道這是身為代理商就可以為所欲為最好的機會嗎？

代理商可能太依賴最先進防駭程式，認為絕對不會有外掛發生而放任不管，俗話說「道高一尺，魔高一丈」，過度放任的結果外掛還是出現了，所以緊急搶救的方法就是犧牲所有的玩家，這種「寧可錯殺一百，也不願放過一」的心態真是令我唾棄，問問其他朋友，通通也只是自認倒楣，東西只好重新再打了，畢竟他是代理商，你一個人能拿他如何？少你一個玩家對他來說根本就不痛不養，反正你不玩，還有好多人等著要玩，就算有補償措施，也只不過是花錢消災（每位角色給予不同的慰問金），而且還是花虛擬貨幣，到頭來他還是沒有損失，再不然更了不起的做法就是掉寶率增加，有機會一次掉兩個，最後，東西還是要自己去打。

或許有些剛玩的玩家反而意外賺到一筆小財，但對大部分的玩家都是賠錢（尤其是資深老手玩家，那更是賠到心中有說不完的苦水了），賠錢事小，心態上就覺得很Ｘ不少，而且大多數的道具是只能用打的，商店不賣的（例如鳥蛋寵物養到４階放倉庫被回收，那不知道心會不會滴血），真的「希望」《希望online》的代理商能夠記住教訓，不要再犯同樣的錯誤，但也有人說總比某一款線上遊戲掛外掛不被抓要好很多了，這算是在苦中作樂嗎？



魔王的眉批：

跟之前ＲＯ的回溯事件比，《希望online》這次的回收事件似乎比較嚴重，玩家因為洗錢外掛而損失了許多辛苦打來道具，所得到的賠償金是不足以彌補的，希望代理商們在實行補救措施前，能夠再多考慮一下一般玩家的立場了，賞25P、200S。



欠罵的對象：
遊戲價格

開罵者：小　霖

為何該罵的來龍去脈：

走進遊戲大賣場，總會看到一區又一區的 game 。走到第一區，發現每個遊戲的價格都低的不行，價格都在遊戲原價的5折左右，但是走到第二區，卻發現遊戲價格都是照著原價賣，不然頂多就打個 85 折而已。這兩區的遊戲價格實在是差太多了。

為什麼遊戲價格會差的這麼多呢？原因就在於「新 game」和「舊 game」之分，就拿廣受歡迎的「軒轅劍系列」來說，「天之痕」的原價是「790 元」，但現在只賣「199 元」的低價，再拿個例子來說「洛克人系列」中的「龐大的遺產」，原價是「690 元」，但現在的市價卻不到「300 元」，兩種價格整整是打了折扣再打折。

這種現象是不是告訴我們，都不要買新 game ，等一段時間後再買呢？這對先買 game 的人很不公平，遊戲經銷商在耍我們啊！錢很難賺耶！更何況很多玩家都還是學生，根本就不會賺錢，跟父母拿錢還會受到父母的指責，那不如只玩舊 game 就好了。所以我希望新 game 的價錢不要賣的那麼貴，很多玩家可是很窮的！！

魔王的眉批：

所有商品說實在話都是為了賺錢而誕生的，所以一開始的高價都是因為抓住消費者嘗鮮的心理而有較高的物價，最後當嘗鮮的時間過去之後，不免俗的為了清理庫存而進行降價的措施，這我看來一切合理，便宜的遊戲雖然便宜，但一定是過了最流行的時間才降價的，所以想要用便宜的價錢買到新遊戲是不太可能的，因為這樣根本不符合成本效益 ^^|||，賞 15P 、100S 。

欠罵的對象：
RO 中的沒品外掛、小白和代理商

開罵者：黯　喵

為何該罵的來龍去脈：



相信大家都知道 RO 是個 BOT 與斷線的傳說，但是我覺得，用外掛也就算了…因為你花錢買點數怎麼玩是你的自由，不要去妨礙他人或讓其他人不愉快就好了，但是就是有些外掛是無限順移＋無限攻擊技能＋搶怪＋撿骨…而且搶了就飛！如果是你被搶你會有啥感覺？很爽？相信沒人會爽吧… ＝＝a 而且遇到這種事會不愉快好一段時間…

這種外掛雖然標榜效率，打寶打的多…但都是靠這些下三濫的手法，說難聽一點…你們這些人（用沒品外掛的）真是他喵的該死無能廢物，你媽把你養這麼大只會做這種傷天害理的鳥事，不如在你出生時就捏死通知環保局清運！（因為亂丟會造成公害￣▽￣）

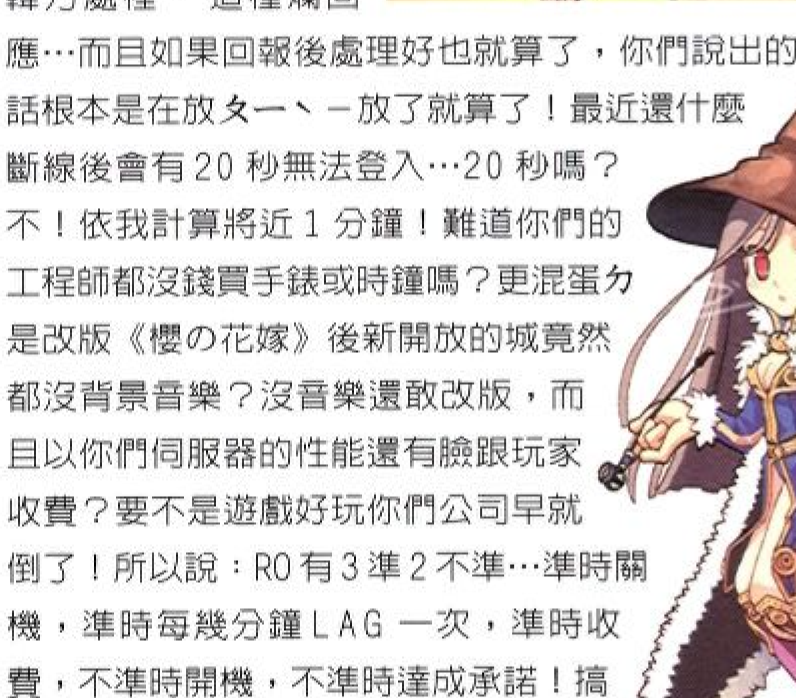


外掛我個人並不反對，像有些外掛決不搶怪（連你拉火車它都不妨礙你），不小心搶了還自動道歉，你幫它補血它還說聲謝謝…這時就會想：真不錯啊，比小白好太多了，希望你別被 GM 大大抓啊～！希望大家在這充滿外掛的世界，推行優良外掛運動！但是建議還是自己手動啦，外掛少 GM 就抓的快，怕被抓就沒外掛，沒外掛就可以專心對付小白啦 XD

還有那該死的小白，以為虛擬世界中不是真人面對面就"無視倫理道德攻擊"… 你以為你有權力搶別人的怪嗎？要幫補天賜加速加個請字會少塊肉嗎？喵的！人類的臉都被你們丟光了！實在是 @#%$&$#^… #￣皿￣凸



最後是那惡名昭彰的新幹線！你知道因為你們的不敬業和廢物客服系統讓線上 GM 被人罵的很慘嗎？我看 GM 每次都很認真的回答玩家的疑惑…卻因你們的關係只能做出"以回報韓方處裡" 這種爛回應…而且如果回報後處理好也就算了，你們說出的話根本是在放ㄆㄧ丶ㄧ放了就算了！最近還什麼斷線後會有 20 秒無法登入…20 秒嗎？不！依我計算將近 1 分鐘！難道你們的工程師都沒錢買手錶或時鐘嗎？更混蛋ㄉ是改版《櫻の花嫁》後新開放的城竟然都沒背景音樂？沒音樂還敢改版，而且以你們伺服器的性能還有臉跟玩家收費？要不是遊戲好玩你們公司早就倒了！所以說：RO 有 3 準 2 不準…準時關機，準時每幾分鐘 LAG 一次，準時收費，不準時開機，不準時達成承諾！搞啥啊這個 ="=



以上，終於罵完了，真它喵的累…



註 以上文章所謂的"你"是指開罵對象，各位讀者"您"別跟它們一樣唷 ^^

套一句貓の名言：
21 世紀人類最大的錯誤就是新幹線代理 RO！！

魔王的眉批：

罵就罵，別隨便詛咒人死，這樣可是會折壽的，別為了遊戲傷了自己的口德，的確跟愛搶怪、撿骨、亂飛的外掛比，那種乖乖牌的外掛的確比較不會討人厭，不過外掛還是外掛，不會因為乖乖用而合法化，這邊魔王我還是得大聲譴責使用「外掛」的人，賞 25P 、200S 。





石盤遺跡

附錄石盤的詳細說明

解譯石盤小密訣

將MegaDisc石盤放入你的光碟機中，光碟機的Autorun功能會帶你進入石盤的主畫面。

若無法自動進入石盤的主畫面，請點選執行指令Autorun.exe，來進入主畫面。

Kaijin

發行公司：Phelios



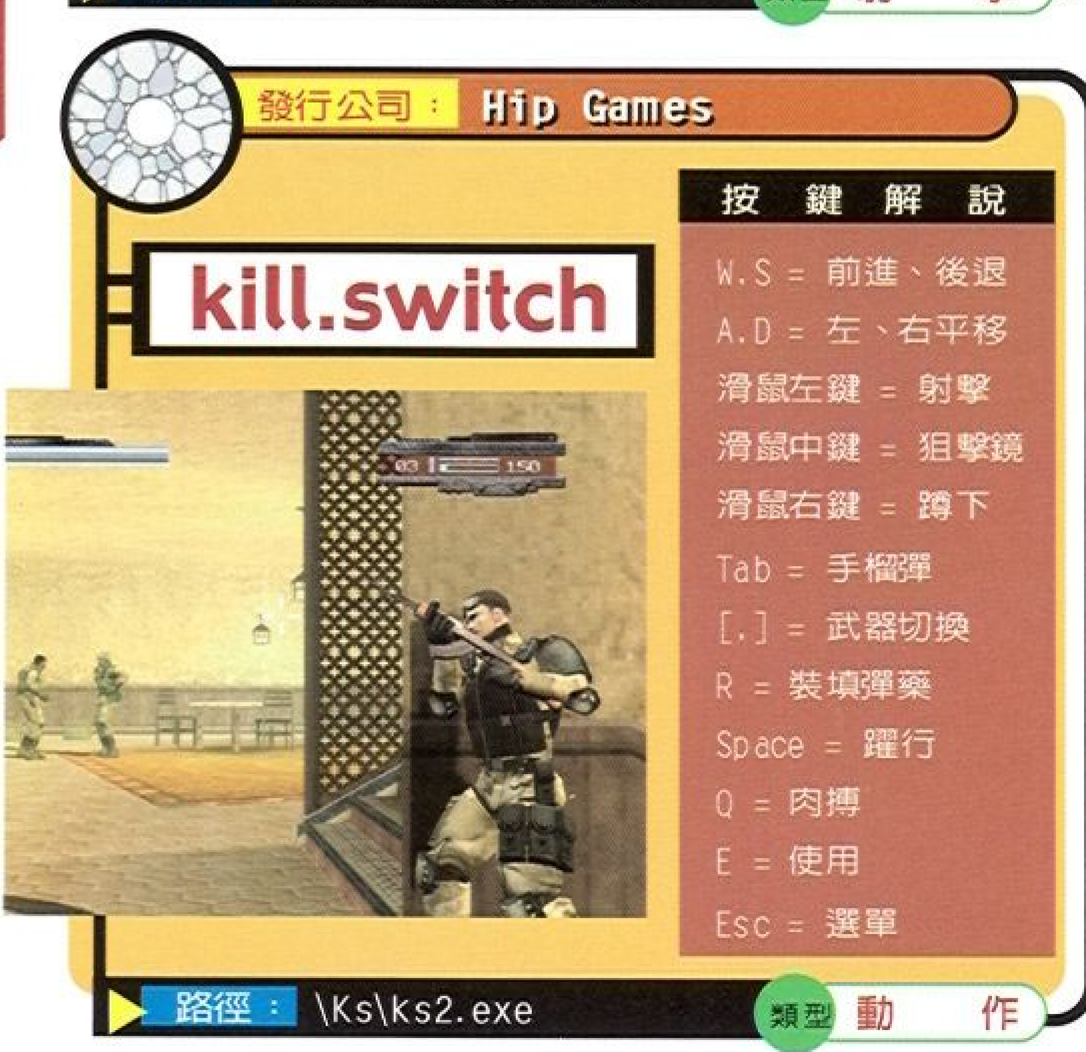
按鍵解說

滑鼠 = 移動鍵
滑鼠左鍵 = 射擊
X = 防護罩
Esc = 離開

路徑：\Kaijin\Kaijin.exe　類型：射擊

kill.switch

發行公司：Hip Games



按鍵解說

W.S = 前進、後退
A.D = 左、右平移
滑鼠左鍵 = 射擊
滑鼠中鍵 = 狙擊鏡
滑鼠右鍵 = 蹲下
Tab = 手榴彈
[.] = 武器切換
R = 裝填彈藥
Space = 躍行
Q = 肉搏
E = 使用
Esc = 選單

路徑：\Ks\ks2.exe　類型：動作

旺來麻將

發行公司：億泰利



說明：序號：34260000000000000戲。

路徑：\Majang\majang.exe　類型：(線上)益智

間諜遊戲2：潘朵拉計劃

發行公司：松崗電腦

按鍵解說

W.S = 前進、後退
A.D = 左、右平移
C =蹲下
滑鼠滾輪 = 加減速度、鏡頭遠近
滑鼠左鍵 = 射擊
滑鼠中鍵 = 望遠鏡、狙擊鏡
滑鼠右鍵 = 輔助攻擊
E = 使用、裝備
Shift = 跳躍
Enter +↑.↓ = 使用互動選單
R = 裝填彈藥
V = 口哨
Del = 夜視
End = 熱感應模式
F5 = 快速存檔
F8 = 快速載檔
Esc = 選單

路徑：\Scpt\scpt.exe　類型：動作

輔助工具



媒體播放工具(支援 .dat .mov .mpg 檔案格式)：若你無法觀看遊戲展示，應是少裝了這類的播放工具，試試下述的軟體。

mpsetup.exe -------Windows Media Players V9.0 中文版(繁體) for Win98～2000
mpsetupXP.exe -------Windows Media Players V9.0 中文版(繁體) for WinXP
QuickTime6.exe --Quick Time V6.0.2
DivX511Bundle.exe --DivX V5.1.1 支援播放DivX格式的影片

DirectX Driver：Win95/98的遊戲大多須要它才能執行

dx90b.exe --DirectX V9.0b 多國語言版
說明：解壓縮完成後，請至"c:\DirectX9.0b"資料夾中，點選"dxsetup.exe"進行安裝。



在進入冒險旅程之前，有些輔助工具的運用，是絕對必要的：這些工具文件，皆記載於[Tools]的資料夾裡，請視自己的裝備來使用....



解壓縮動作完成，請利用"檔案總管"或"我的電腦"開啟該資料夾，點選可執行的檔案。
※請注意：若有相同的資料夾路徑，會有檔案覆蓋的情形。



發行公司：Alawar Entertainment

Flyonoid

按鍵解說
←.→ =前進、後退
↑.↓ =跳躍、蹲下
Space = 射擊
F1.F2.F3 = 武器切換
Esc = 選單

路徑：\Flyonoid\flyonoid.exe 類型 射擊



發行公司：鈊象電子

說明：請至網站www.gametower.com.tw加入會員，才可進行遊戲。

明星3缺1 online

路徑：\star31\star31.exe 類型 線上益智

Demo動畫展示區

末日之戰

■發行公司：利迪娜
■類型：動作
■路徑：\Breed\breed.exe



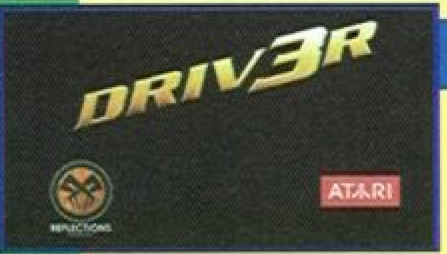
Obscure - Learn about Fear

■發行公司：Microids
■類型：動作
■路徑：\Obscure\obscure.mpg



SPECNAZ: Project Wolf

■發行公司：GMX Media
■類型：動作
■路徑：\Specnaz\specnaz.wmv



Driver 3

■發行公司：Atari
■類型：動作
■路徑：\Driv3r\driv3r.mov



Lagsters

■發行公司：Noviy Disk
■類型：動作
■路徑：\Lagsters\demo.wmv



FlatOut

■發行公司：Empire Interactive
■類型：賽車
■路徑：\Flatout\flatout.avi

■ Patch修正大師

軒轅劍外傳-蒼之濤V1.03更新檔
軒轅劍肆V1.04a更新檔
決勝時刻國際中文版V1.3更新檔



■ Share共享軟體

旺來麻將桌布 --億泰利提供



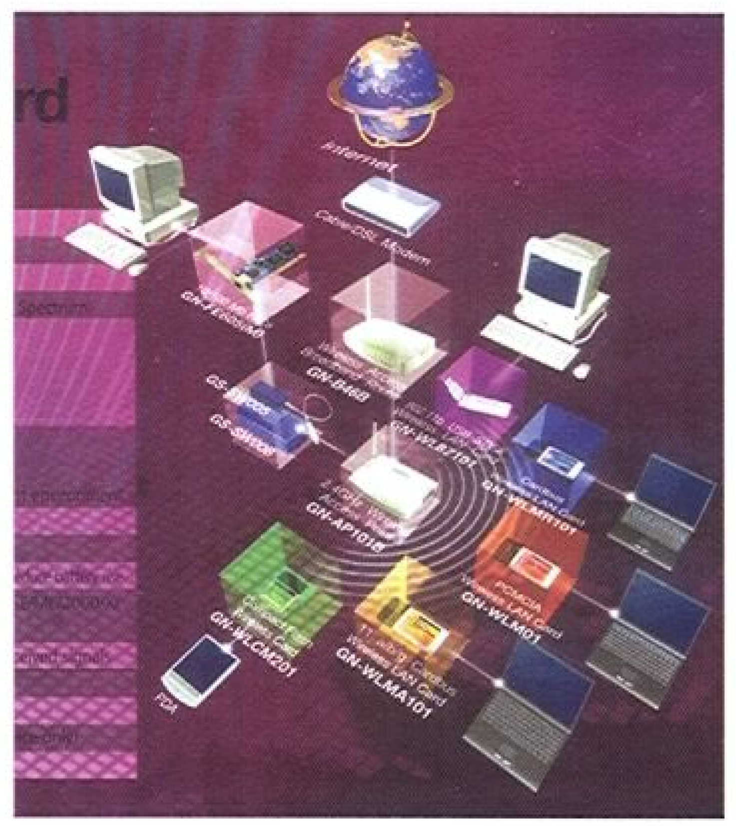


歐茲的鐵匠鋪

狂飆無線網路－技嘉無線網路設備

狂飆無線網路－技嘉無線網路設備

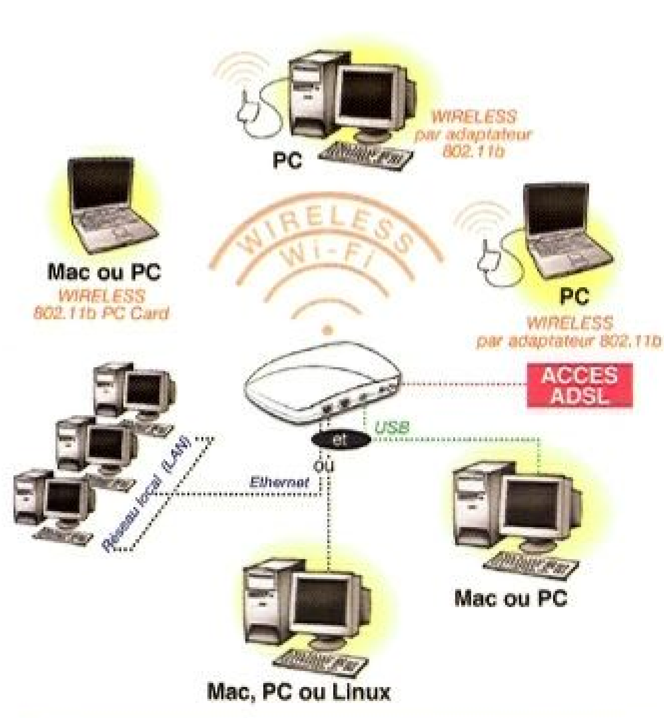
作者／米蟲



不知讀者們是否曾經有與同學合宿，為了節省開銷大家共用寬頻網路，而大張旗鼓的展開建構區域網路的大工程，相信有這樣經驗的讀者們都會有志一同的認為這真是一件累人的差事，不但要兼具"美感"，還要兼具房東的感受來盡量找洞鑽線，這樣的困擾也同樣出現在一般家庭中。隨著電腦售價下跌，家中擁有兩部以上的電腦不再少見；加上大多數的房子在建造時，並沒有網路線的配置。因此，當有需要讓多部電腦共用寬頻網際網路，或想在家中進行刺激的網路遊戲對戰時，建構家庭式的區域網路需求也就產生，更別提企業或商務上的區域網路建構需求。網路的應用越來越廣泛，更為彈性的網路應用，遂成為各家企業迫切的需求。如今，在無線網路 802.11a/b/g 的標準確定後，行動式的網路架構，已成為現今網路市場的新寵兒。

乙太(Ethernet)網路的歷史巡禮

網路的發展早在 1972 年就開始，但直到 80 年代初 IEEE(電子電機工程師學會)正式確立 802.3/10BASE5 標準後，消費者才第一次接觸到相關的網路設備。採用粗同軸電纜線與 DB-15 接頭傳輸速度 10Mbps，隨後發表的 802.3a/10BASE2 則改採用細同軸電纜線與 BNC 接頭，傳輸速度並沒有提升，相信較早接觸電腦的使用者皆不會陌生。至於目前消費者常見的雙絞線與 RJ-45 接頭，則是到 90 年代發佈的 802.3i/10BASE-T 標準確立後才出現，當時最高的傳輸速度依舊為 10Mbps。目前主流的 100Mbps 標準，則是在 1995 年定案的 802.3u/100BASE-T 中確立，消費市場也逐漸的將功能受限的同軸電纜給捨棄，正式確立 10/100BASE-T 為主流網路標準一直至今。隨著無線網路的快速發展，未來是否注定乙太網路會被淘汰呢？答案應該是否定的。畢竟乙太網路有其優點，它能夠與無線網路相互補，且在不同的應用上各自發展。目前乙太網路隨著 802.3z/1000BASE-T 標準的發表，正式進入 Gigabit 的時代，這樣的速度，相信無線網路在短時間是不可能輕易追趕上的。



有線與無線區域網路並不會相衝突，透過無線網路讓原本有線網路的應用領域加以延伸。

10/100BASE-T 目前被廣泛使用的 CAT.5 雙絞線與便利性高的 RJ-45 接頭。



10BASE2 使用的網卡、同軸電纜線與 BNC 接頭，相信有接觸過的讀者不會陌生。

無線網路淺談

無線網路(Wireless LAN)早在1971年就有實驗性質的發展，但沒有真正到可用的階段。直到近年來，對於無線網路的需求強烈與相關標準確立後，才快速的發展起來。無線網路發展的初期有許多不同的技術，但在由思科、英代爾、IBM、3COM與微軟的組合，採用IEEE-802.11標準的WECA(Wireless Ethernet Compatibility Alliance)聯盟的推廣與發展，順利的擊敗其他挑戰者，成為主流無線網路的標準。雖然WECA由眾多大廠支持，但在發展初期還是相當不順利，主要在於802.11標準只有2Mbps的傳輸速度，加上周邊製造商生產的產品相容性不佳，使得發展受阻。直到1999年802.11a與802.11b標準的發佈與成立Wi-Fi聯盟(Wireless Fidelity)來負責相關產品的認證，在傳輸的效能與相關產品逐漸成熟下，造就了蓬勃的無線網路市場。無線網路主要是利用無線電傳輸技術，在無線電波上傳輸資料，徹底擺脫線的困擾。但透過無線電波傳輸也不是沒有限制，傳輸的距離受限於地點不同而有差異，室內的有限傳輸距離，由於障礙多，相較於室外就短了許多。而隨著距離的增加，相對的傳輸速度與品質也會跟著下降，這些都是無線網路無法避免的限制。

Wi Fi ®
CERTIFIED

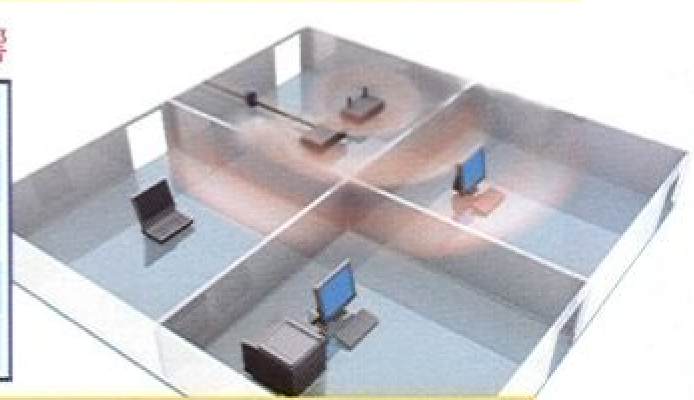
前身為WECA的Wi-Fi聯盟負責無線網路產品的驗證，確保不同品牌間產品的相容性。



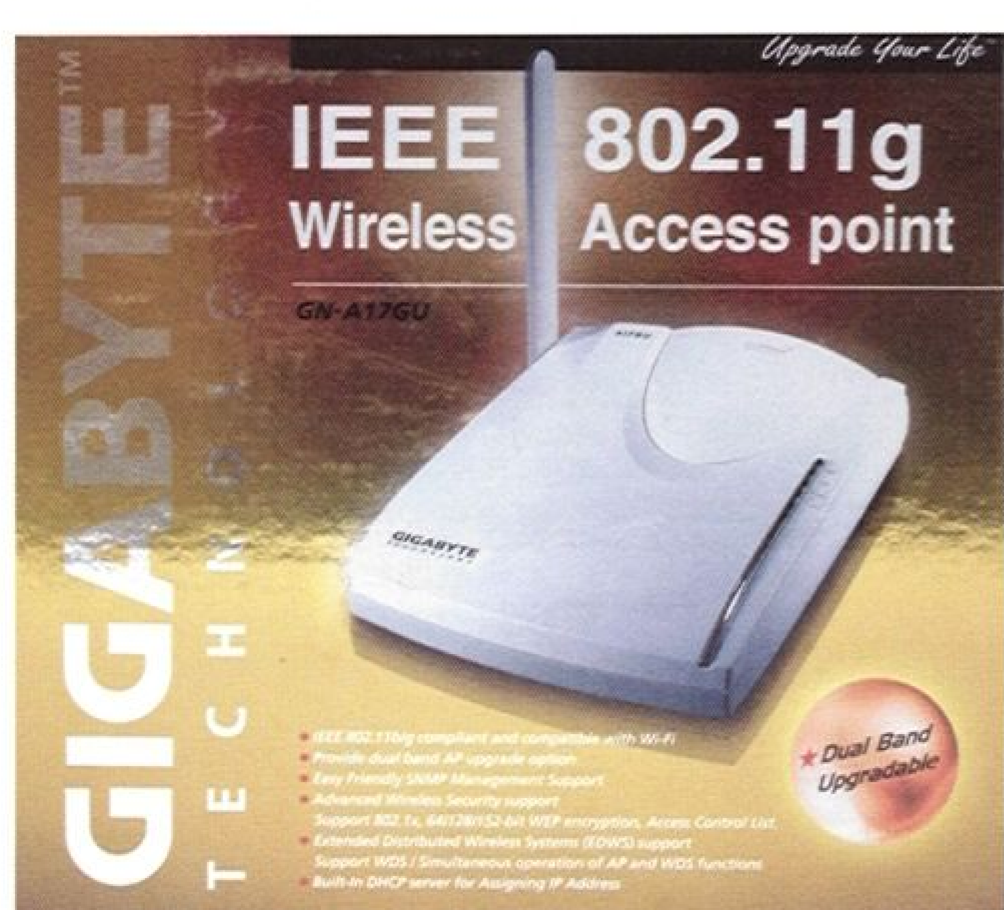
無線網路讓網路與人的關係更加密切，不斷普及的Hot Spots讓使用者隨時隨地透過各項裝置與網路連接。

不同材質對傳輸的影響

材質	影響程度
金屬	＊＊＊＊
石材、水泥	＊＊＊
木材	＊＊
空氣	



無線網路傳輸距離除與產品設計息息相關外，與使用環境更有密不可分的關連，在室內阻礙多相對傳輸距離短。





802.11a 標準

802.11a應用OFDM(正交頻率多重分割)的調變方式，應用5.8GHz(5.725Ghz-5.850GHz)的頻率，傳輸速度可達54Mbps，足以應付大多數的網路需求，但由於使用頻率較高，根據頻率高路徑損耗(訊號衰減)較高，傳輸距離受限約一般只有室外30公尺/室內10公尺(依照產品天線等設計不同而有異)，加上設備價格較高所以推行並不順利，在台灣更是很難找到相關產品。

802.11b 標準

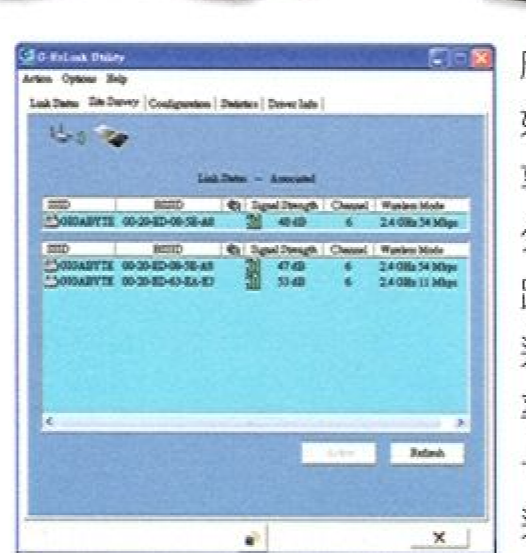
與802.11a同時發表的802.11b標準，使用不同的技術，採用CCK(互補碼移位鍵)調變與較低的2.4GHz頻率(2.4Ghz-2.4835Ghz)，所以與802.11a並不相容。由於使用頻率較低，相對傳輸距離就長的多，一般可達室外150公尺/室內50公尺，足以符合大部分的應用需求，相關的產品也較為低廉與成熟，所以成為目前市面上的主流。但傳輸速度最高只有11Mbps，應用於一般上網、聊天、收發信件等沒問題，但其他應用使用者必須多點等待的耐心。

802.11g 標準

去年中才正式確立的802.11g是相當被看好的標準，結合前兩者的優點，與802.11b採用相同的2.5GHz低頻率，故在傳輸距離上與802.11b相同。在傳輸時則採用OFDM調變方式，讓傳輸速率可達54Mbps。另外由於向下相容於802.11b的特性，更讓802.11g成為最佳的無線網路接替者，也深受相關廠商青睞，早在標準尚未確定前就有廠商依照802.11g草案推出相關產品。

無線基地台— GN-A17GU

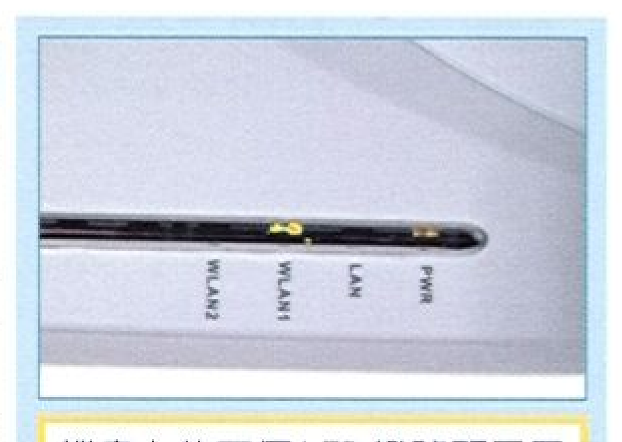
在有線區域網路中，HUB 扮演連結、協調區網內電腦的工作，而在無線網路中也需要有設備扮演這樣的角色，肩負此重責大任的就是無線基地台(Access Point, AP)。技嘉科技近年來除原本主機板產品線外，還推出一系列的伺服器與通訊產品。在這波無線網路熱潮裡，技嘉科技當然也不缺席。在802.11g標準正式發佈後，也推出新一代無線網路設備，這款GN-A17GU就是支援最新802.11g標準的無線基地台。GN-A17GU是一款單純的無線基地台，並未包含網際網路分享功能，但支援DHCP的IP管理配置功能，故GN-A17GU較適合於企業或商務應用等透過專線上網，其目的只需要單純建構無線區域網路，如果一般使用者是使用ADSL或CABLE上網，想建構具備網路分享的無線網路，可直接選購設計與GN-A17GU相似但卻具備網路分享功能的GN-BR404W等產品，或是利用網域中的電腦來做為網路分享伺服器也是不錯的方法。GN-A17GU支援802.11b/g外，還支援加強的802.11g super/turbo模式，可以將最高傳輸速率提升到108Mbps，但要使用這種加強模式，客戶端使用的網路卡也必須同時支援。除支援一般無線基地台模式外，GN-A17GU還支援點對點(Point to Point)與點對多點(Point to MultiPoint)的模式，透過WDS(Distributed Wireless Systems)可以結合多個無線基地台，建構覆蓋區域更廣的無線網路。GN-A17GU除原本支援的802.11g模式，還具備一個PCMCIA的擴充插槽，透過額外的PCMCIA無線網卡就可以利用GN-A17GU建構第二個無線網域，這個插槽支援802.11a/b/g等標準的無線網卡，只要再多加一張無線網卡，就可以建立第二個獨立的無線網路，讓無線基地台的應用更彈性。在相關的設定上，技嘉並未使用常見的Web操作方式，而是採提供獨立的AP管理工具軟體的方式。技嘉在AP管理工具的設計相當用心，使用者輕易的就可以上手，如果使用者是第一次使用無線網路設備，可以在說明書中找到相關設定與技術的詳細說明，對於不熟悉無線網路的使用者有相當大的幫助。



透過GN-A17GU的擴充功能可以在單一機器上建立兩個無線網路，並採用不同的標準。



獨特的主機直立架可以直接安裝於牆上，讓GN-A17GU的安裝位置更佳彈性以獲得更佳的覆蓋率。



機身上的四個LED燈號顯示電源、有線LAN、內建無線WLAN1與擴充無線WLAN2的相關狀態。



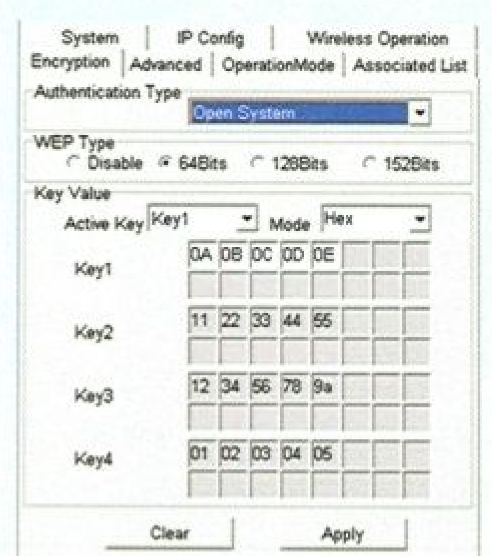
由於GN-A17GU為單純的無線基地台功能，所以只需要一個RJ-45的接頭用來連接HUB或直接與電腦主機連接。



除了一般無線基地台模式外，透過WDS的支援可以連結其他無線基地台，建構覆蓋率更廣的無線網路。

完整的安全機制

既然無線網路使用無線電波傳遞資料，那麼散播於空氣中的電波就有被攔截的危險，所以無線網路的安全一直是大多數人關注的焦點。在802.11b中就支援WEP (wired equivalent privacy)的加密技術，並且分為64bit(包含40bit金鑰與24bit初始向量)與128bit(104bit金鑰與24bit初始向量)兩種加密方式，在802.11g中更將最高加密層級提升至152bit加密。除採用資料加密的方式增加安全性外，使用者還可以透過MAC位址控制的方式，限制可連線的網路卡位址，或透過RADIUS認證的方式增加一道防護。技嘉這款GN-A17GU在安全防護的功能上當然也不馬虎，除了支援802.11b與802.11g中的64、128與152bit加密技術外，還支援Share Key、Both、802.1x、802.1x-Dynamic WEP等不同模式的加密技術，另外MAC位址控制與RADIUS也是不可少的，提供給使用者足夠的資料安全防護機制。當然，有這麼多的安全功能，但若沒有妥當的設定也是沒用。在GN-A17GU所提供的設定軟體中，特別將加密與MAC位址控制的相關設定獨立，使用者可以遵循軟體的引導，快速的來完成設定。



所謂的金鑰是由數字與字母組成的。GN-A17GU的安全項目設定相當的簡單，一般使用者都可以輕易的完成設定。

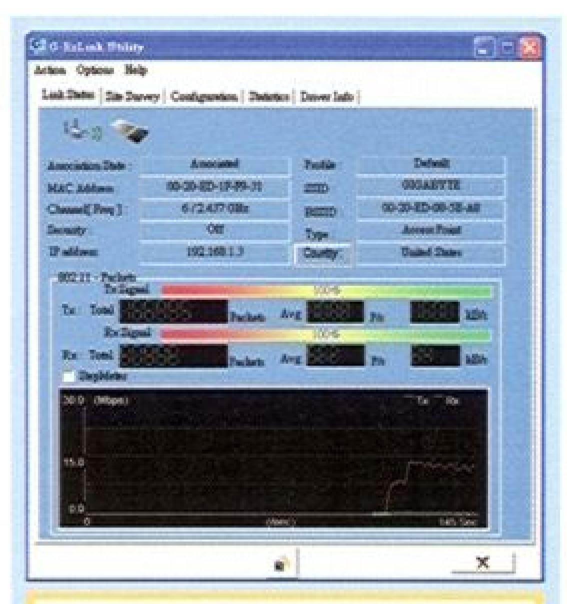
Encryption | Advanced | OperationMode | Associated List
System | IP Config | Wireless Operation

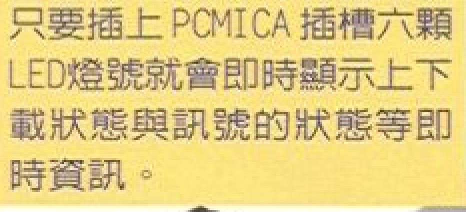
IP Address	192 . 168 . 1 . 1
Subnet Mask	255 . 255 . 255 . 0
Gateway	192 . 168 . 1 . 254
DHCP Mode	Auto
DHCP Client Range From	192 . 168 . 1 . 1
DHCP Client Range To	192 . 168 . 1 . 200
DNS1	0 . 0 . 0 . 0
DNS2	0 . 0 . 0 . 0
DNS3	0 . 0 . 0 . 0
802.1d Spanning Tree	Disabled

Clear　Apply

支援DHCP的功能，讓GN-A17GU具備客戶端電腦IP配置與管理功能。

無線網路卡— GN-WMAG




G-EzLink 工具提供彈性的設定功能與便利的連線工具，使用者可以透過G-EzLink 協助快速連上無線網路。

這款GN-WMAG也是一款符合802.11g標準的產品，採用PCMCIA Type II介面的無線網路卡，支援802.11g super/turbo，最高傳輸速率達108Mbps，訊號範圍室內達91公尺/室外457公尺，當然傳輸距離跟環境與無線基地台有關。使用者可以直接透過筆記型內建的PCMCIA插槽或桌上型電腦透過擴充卡的方式使用G-WMAG，輕鬆讓非無線迅馳(Centrino)的筆記型電腦升級為具備無線網路功能，讓使用者可以在具備熱點(Hot Spots)服務的地點上網。由於採用802.11g標準，向下相容於802.11b，所以在目前以802.11b為主的無線網路中並不會有問題，適用於目前公共場所中提供的無線網路服務。G-WMAG還支援AES、802.1x安全技術、WEP與WPA等功能，並提供G-EzLink工具，讓使用者可以快速連結無線網路，並讓使用者透過友善的介面管理相關設定，比起WindowsXP中的無線網路連結工具便利許多。另外G-WMAG還具備六顆LED狀態燈號，除常見的上下載燈號外，還直接顯示訊號狀態燈號。在與GN-A17GU搭配測試，使用802.11g標準時傳輸速率的表現相當出色，在最佳的環境中平均可以達到2500Kb/s上下，相信讀者們可能不解為何54Mbps實際傳輸速率只有25Mbps，其實這是正常的，大部份裝置的理論最高傳輸速率都會比實際速率快上不少，因為實際傳輸時會受到較多的影響。



Windows XP 中已經有提供無線網路連線工具，但還是過於簡陋建議使用廠商提供的工具。


只要插上PCMICA插槽六顆LED燈號就會即時顯示上下載狀態與訊號的狀態等即時資訊。

USB 雙用無線網路設備— GN-WLBZ101

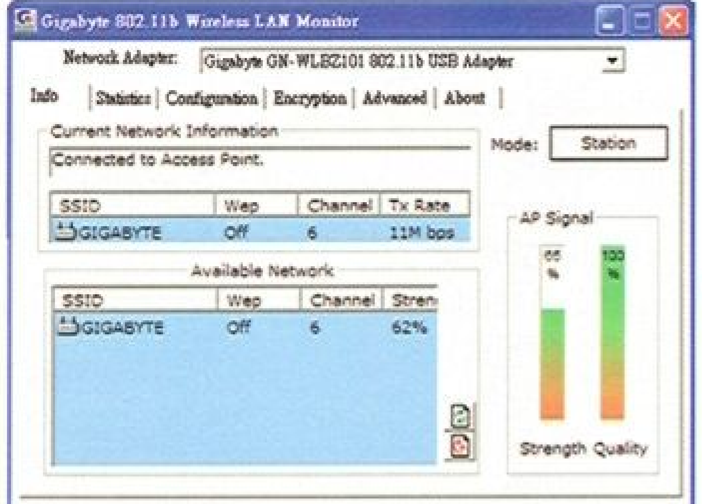
GN-WLBZ101是款支援802.11b標準，採用USB1.1介面的無線網路卡，整體設計與一般隨身碟差不多，並附上USB插頭保護蓋攜帶相當方便。在使用GN-WLBZ101時，提供兩個軸向各180度的調整，使用者可以隨意調整，以獲得最佳的接收位置，內建6顆LED燈號，完整的顯示相關狀態。採用USB1.1(最高12Mbps)的設計足以應付802.11b最高傳輸速率11Mbps，並且透過USB裝置可以在筆記型電腦、桌上型電腦與各式手持裝置皆可使用。除當作一般無線網路卡使用外，GN-WLBZ101還可以透過技嘉提供的Software Access Point轉變為一個802.11b的無線基地台，但要注意的是該功能只支援Windows XP作業系統。透過技嘉的設定工具，使用者可以隨意的切換無線網路卡與無線基地台模式。在無線網路卡模式，使用者可以設定WEP的64bit與128bit加密，進階的省電模式與資料切割臨界值等。在無線基地台模式，GN-WLBZ101提供兩種連線模式，一個是點對點的連接(AD Hoc)，讓兩台都安裝無線網卡的電腦能直接連接，另一個則是一般無線基地台模式。在基地台的安全功能方面，提供64bit與128bit加密，或可透過SSID設定與MAC位址操作等方式來達到資料安全的保護。另外值得讚許的是，技嘉在說明書的撰寫相當的用心。除了基本設定項目的說明與專有名詞的解釋相當詳盡，還附上作業系統網路橋接與網路頻寬分享的設定，更重要的是提供中文的版本。這款兼具無線網路卡與無線基地台的GN-WLBZ101是相當超值的產品。透過無線網路卡模式可以公共網路服務隨時隨地的上網，更可透過軟體模擬的無線基地台模式，隨時建立私有的無線網路，與其他電腦在更安全的環境下交換資料。







GN-WLBZ101的設計如同一般隨身碟，並附上保護蓋便於攜帶。安裝使用時更提供兩個軸向各180度的旋轉，以獲得最佳的天線方位。



在無線網路卡模式，透過連線工具可以協助安全與連線的設定或取得相關的資訊，並提供進階的省電模式設定。



不論筆記型或桌上型，只要具備USB插槽的裝置就可以使用，同樣透過LED燈號直接顯示上下載與訊號品質等狀態。

人因「MUZIO 哈樂小子」數位隨身聽

作者／李展吉



現在新型的數位隨身聽功能愈來愈齊全，除可播放MP3音樂之外，多半還具備可錄音與收聽 FM 廣播的功能，人因「MUZIO 哈樂小子」便是一款這樣的產品。它內建了 128MB 的記憶體容量（亦有 256MB 的版本），外型新潮亮眼，最令人欣賞之處就是它採用了 OLED 冷光操控面板與可 180 度旋轉的 USB 接頭設計。OLED 冷光操控面板帶來比一般LCD更清晰明亮的顯示效果；可旋轉收納的USB接頭則讓使用更方便，可直接插入 USB 埠中，而不須透過 USB 線連接機身。哈樂小子使用一顆 1.5V 的 AAA 鹼性電池，便可提供約 8 小時的音樂播放或是 10 小時的廣播收聽，另外還獨家配備多種開關機、音樂播放與螢幕保護程式之可愛動畫，並提供使用者自行編製動畫之功能，滿足把玩樂趣。



哈樂小子不含電池的重量約 42g，長度與打火機等長，厚度則約等於兩只打火機的高。

在播放音樂方面，哈樂小子支援的音樂格式有 MP3、WMA、LVF、LVW 四種。播放時，OLED 冷光顯示面板會詳盡顯示該曲目的 ID 3 資訊（或檔名）、EQ 設定、取樣率...等 9 種資訊。它並且支援子目錄的播放，可讓各位在播放器中建立不同的資料夾以存放不同類型的音樂檔。哈樂小子支援多達四層的子目錄深度（包含最外層的根目錄），每一層的子目錄中，各位可以不限數目地建立資料夾，光是這點，就讓人很欣賞了。不僅如此，哈樂小子還完完全全地支援繁體中文...等多達 30 種語系，並可透過線上取得最新語系或更新韌體，隨時增加最新最強的功能。哈樂小子有一個全新系統的防當維護機制，系統內建 Format 功能，可直接進行格式化動作以維護系統正常運作，不過個人覺得比較不便的一點是，它並沒有將個別檔案刪除的功能納入設計，以致於要刪除某個音樂檔時，必須透過連接電腦來完成。至於音樂播放的品質則要以訊噪比來衡量，這項數值愈高，表示播放的聲音愈清晰。90dB 可說是現在 MP3 隨身聽的標準要求，尤有甚者，更可達到 95dB 以上。哈樂小子的訊噪比為 90dB，實際試聽的感覺相當不錯，與 95dB 級的機種比較，差異並不明顯。哈樂小子亦具有 EQ Mode 音效輸出調整功能，總共有 7 種預設與 3 種自訂音效模式，讓各位聆聽音樂時能有不同的享受，而區間重覆播放、單曲重覆播放、全曲目重覆播放...等 9 種播放模式，更是提供完整的播放需求。考慮到語言學習的需要，哈樂小子還提供了「學習模式」播放方式。學習模式其實有點類似區間播放，也就是不斷重覆播放音樂檔中指定的區間，但在此模式下時，使用者可以將播放速度放慢或變快，藉以達到學習的效果。



資料夾名稱、檔案名稱，完完全全支援繁體中文語系。



哈樂小子具備 FM 廣播收聽功能，不僅可自動搜尋並儲存 20 組電台頻道，還能邊聽邊錄。



電源使用一顆 AAA 鹼性電池，連續音樂播放可長達 10 小時，FM 長達 15 小時。



顯示面板採用高級的 OLED 設計，這是連接電腦時的狀態畫面。

在收聽廣播方面，哈樂小子可以收聽 FM 調頻廣播電台，除了能以手動的方式來調撥電台之外，並可自動搜尋並記憶 20 組電台頻道，而且還可「邊聽邊錄」，直接將電台的節目錄成 MP3 檔案（取樣頻率可達 128kbps），讓各位在聽取廣播資訊的同時，也能夠將廣播訊息收錄儲存，同步監控錄音效果與品質。

在錄音功能方面，哈樂小子有幾個相當不錯的設計，首先是它除了可以用內建的麥克風來錄音外，也提供了 LINE-IN 輸入，可連接外部音源（如 TAPE／CD／MD）進行直接對錄，同步儲存成 MP3 檔案。哈樂小子提供 6 種不同的錄音檔格式讓使用者選擇（MP2／LVW／LVF／MP3／MP2-3／MP2.5），依照不同的錄音格式，可選擇的位元率從 8kbps 到 384kbps 不等，以 8kbps 取樣頻率來講，128MB／256MB 的容量，約可錄製 32.5／65 小時，很適合長時錄音。此外，透過 Sync 錄音自動分段功能，哈樂小子還可將樂曲停頓處自動分段歸檔，讓各位在轉錄 CD 或 MD 音樂時，只要全曲目一起錄製即可自動區分歌曲。如果各位正想購買數位隨身聽，那麼這款多功能用途設計的哈樂小子，不妨可以參考看看。



產品配件豐富，包括了掛飾、保護套、耳機、傳輸線...等等。



獨特的旋轉式 USB 接頭設計，可直接插在 USB 埠，省去攜帶 USB 線的麻煩。



機體具備 LINE-IN 輸入，可連接外部音源進行錄音。

微星「MEGA STICK 256」多功能碟

作者／李展吉

微星科技這幾年積極切入IA家電消費性產品市場，成果日益豐碩，今年度亦將陸續推出新的產品與大家見面，而在剛結束的美國CES現身的第二代五合一多功能隨身碟－「MEGA STICK 256」便獲得許多參觀者的青睞。隨著MP3的熱潮與風行，微星科技的MEGA STICK 256以提供多功能數位音樂娛樂為產品線主軸，來滿足消費者對數位學習及MP3音樂等需求。

MEGA STICK 256採用時尚流行的銀藍色高質感外觀，機身尺寸為95.7x31x18.9mm，不含電池的重量僅29公克，輕巧易攜帶。所謂的「五合一」，即是除了有256MB的高容量USB隨身碟外（USB 1.1介面），還兼具數位音樂播放（MP3與WMA格式）、FM廣播收聽、錄音與自選段落重覆播放的語言學習功能。超省電以及不錯的音質表現（訊噪比平均大於90dB）是它的特色之一，若是使用4號（AAA）鹼性電池，平均使用時間約為12小時，最長更可達14小時，同時並設有自動關機功能，使用者可自行調整預設關機時間，以節省電力。MEGA STICK 256除具備面板冷光顯示及隨插即用等功能外，機身下方亦有按鍵鎖定鈕的搭配，讓各位不需擔心放在口袋中會有誤觸按鈕的情形發生，為免外蓋不慎遺失，並有一條軟性細線與隨身碟相連接，可說是連細節部都考慮地相當週到。此外，MEGA STICK 256還可藉由韌體輕鬆升級，也就是說，未來若有新增功能或不同語系的作業系統，各位都可從微星科技網站下載新版的程式，透過USB介面連接電腦來更新。同時為使MEGA STICK 256能完全融入當地全球消費族群，MEGA STICK 256將依出貨地區的不同，搭配不同語系的操作系統，當然也包括了繁體中文，中文曲名顯示也都能完完全全支援，沒有問題。





MEGA STICK 256內建USB接頭，外蓋並有軟性細線與隨身碟相連接，以防止其不慎遺失。



操作功能表及歌曲名稱，都支援繁體中文顯示。

MEGA STICK 256可收聽FM廣播，有10組頻道記憶功能。



使用4號（AAA）鹼性電池，平均約可持續12時的音樂播放。



機體不僅內建有麥克風，亦具備外接式麥克風孔，可外接麥克風錄音。



將MEGA STICK 256連接電腦之後，就是一台可攜式磁碟了。



MEGA STICK 256的產品包裝附件。

前面我們提到過，MEGA STICK 256的五合一功能，包括了隨身碟、MP3音樂播放、FM廣播收聽以及錄音與語言學習功能。其中，錄音部份亦可邊聽邊錄FM廣播；語言學習功能，則是讓使用者在正常的播放當中，重複地聆聽某一小段播放內容，進而達到學習的效果。然而，這也是目前一般稍微高階機種都會有的設計，由於筆者之前試用過不少臺數位音樂隨身碟，試用過MEGA STICK 256後，平心而論，它的表現算是平平。比方說，它的音場設定雖有五種（一般、搖滾、爵士、古典、流行），但卻沒有使用者自訂模式。播放音樂時，LCD顯示的資訊也太少，雖有曲名、音量大小、音場、電池量等顯示，但卻缺少歌曲播放時間顯示，同時也並未支援子目錄個別播放功能。另外，在FM廣播收聽部份，可記憶電台的台數，也只能記憶10組，與一般可記憶20組、30組的比較起來，似乎稍嫌不足。錄音方面，MEGA STICK 256則是錄成WAV格式，並不能直接錄成MP3檔案，且沒有錄音暫停功能，所以每按一次錄音鍵，就是一段新檔案的開始，並不能接續存成同一個檔案，也是個人覺得較為不便的一點。再來就是MEGA STICK 256並沒有睡眠關機功能，以方便我們睡覺聽音樂到一段時間後，機器自動關機（註：睡眠關機功能與前面提到的自動關機功能不同，自動關機是指在完全無操作／播放的狀態下，靜置到了指定的時間即自動關機）。不過MEGA STICK 256還是有些地方令人讚賞的，像是它就具有檔案刪除的功能，可直接刪除某個或全部的檔案。更棒的是，MEGA STICK 256機身上除內建一個隱藏式麥克風之外，還提供一個外接式麥克風孔，如果各位想要求更好的錄音效果，可外接靈敏度更高的麥克風至此孔，MEGA STICK 256會自動做切換，相當方便。



MEGA STICK 256側邊的按鈕配置。

微星科技領先發表首台支援 Serial ATA 界面燒錄機

※微星科技 ●電話：(02)3234-5599 ●網址：cweb.msi.com.tw

MSI MICRO-STAR INTERNATIONAL Link to the Future

首款發表的是市場上需求最高的XA52P Combo複合型(CD-RW + DVD-ROM)燒錄機，全機身為黝黑色造型，與市場上一般IDE界面燒錄機有所區別，其搭配微星科技ActivePanel可換式面板之黑色面板， 更顯整體高雅尊貴有型，內建亦為黑色托盤，可吸收寫入或讀取資料時之餘光反射，增加燒錄品質。

XA52P為高達52倍速CD-R寫入、24倍速CD-RW複寫、52倍速CD-ROM讀取與16倍速DVD-ROM讀取能力之燒錄機。其具備Serial ATA高穩定與效能特性，兩機一體(CD-RW + DVD-ROM)功能性與MiniForm短機身設計要素，加上細而長的Serial ATA資料排線，整體最適合小型迷你電腦搭配。安裝在機箱裏，騰出的空間可塑造暢通無阻礙的氣流流動，降低機箱環境溫度，提升整體系統的穩定運作，為最佳的散熱型機種組合。

XA52P支援Live Update 3管理工具，玩家可於熟悉的Windows環境介面中以Step-by-Step操作方式線上升級最新的韌體，Live Update 3的自動化管理能力可自動辨視玩家燒錄機型號與自動在網上搜尋最新版本符合的韌體，玩家亦可設定安排時間完成定期檢閱更新韌體，隨時保持燒錄機最佳碟片支援能力與效能。微星科技XA52P複合式Serial ATA燒錄機為對廣泛的Intel晶片組主機板做最佳化處理設計。XA52P附贈最受歡迎Nero強力燒錄軟體與最新PowerDVD DVD/CD影片軟體播放器，不論是備份資料，製作音樂CD或VCD與享受影音播放，皆可得心應手。



挑逗你的慾望 恩雅DigiSound USB 2.0 MP3 - DS-801

※恩雅科技 ●電話：(02)2394-2633 ●網址：www.ennyah.com.tw



恩雅數位科技四月份發表全新DigiSound USB2.0 MP3-DS801，採用最新USB2.0介面，特別針對高容量需求使用者，大幅縮短傳輸時間；貼心的轉錄功能，讓使用者輕易的保存CD甚至傳統音樂帶的資料，同時DS801提供了八大功能：USB2.0傳輸、隨身碟、內建數位式FM 、語言學習、MP3隨身聽、錄音、CD轉錄器、智慧型充電。

DS801可使用一般4號鹼性電池及充電電池；充電電池可利用USB接口進行充電，如果在戶外無法充電時，亦可使用一般鹼性電池，兼具著環保與方便性。機身採用鋁鎂合金噴沙表現出整體質感，鏡面使用真空鍍膜防刮傷處理，搭配導航桿360全方位靈活度操控，首創反相式LED冷光顯示，超寬螢幕更完美表現其絕佳的時尚品味。獨家的圖形化中文選單，提供親切的操作介面，貼心的自動關機功能，安心地讓音樂伴隨你入眠，神奇的熱鍵，即使不用顯示窗，也可以隨心所欲變換MP3與FM模式，人性化的設計概念，將科技融入時尚元素，享受完美視覺樂趣。



產品規格

1. 八大功能：USB2.0高速傳輸、隨身碟、智慧型充電、CD轉錄器、數位式FM、MP3隨身聽、語言學習機、錄音筆。
2. 支援MP3 / WMA音樂格式播放.
3. 全中文 / 圖像式操作介面顯示 (支援中、英文).
4. 特殊LED高反差背光設計，支援省電功能.
5. 內建高感度麥克風，可錄音達9小時
6. Line-in轉錄32Kbps MP3檔案，最多可達9小時(使用128M 記憶體)
7. USB2.0傳輸介面，同時支援USB1.1規格
8. 電池適用類型：鹼性電池、充電電池(支援USB充電)
9. 尺寸：88mm*26.5mm
10. 重量(不含電池)：45g



技嘉 G-MAX 新款輕巧型高效能筆記型電腦搶先曝光

科技美學新思維 N512

※技嘉科技　●電話：(02)8912-4888　●網址：chinese.giga-byte.com

GIGABYTE

技嘉科技進軍Notebook 市場的企圖心愈趨明顯，除已推出的ＮＢ－1401 極緻系列筆記型電腦外，在高低階機種，也推出精實型15吋機種N501 及多媒體影音15.4吋寬螢幕機種N601，在5月也即將推出為e世代新社會菁英所精心打造而成的劃時代產品N512，其主要訴求為超輕薄、高性能表現，為目前市面上15”機種最輕的筆記型電腦，約略只有2.36公斤並精心搭配Ultra Slim Combo光碟燒錄機，特顯質感訴求。

近期將上市的G-MAX 15吋筆記型電腦N512 採用Intel迅馳行動運算技術，搭配Intel Wireless Pro無線網路模組 802.11g，該技術使無線網絡每秒傳輸速54Mbps，讓使用者享受較802.11b傳輸速率只有11Mbps快上約5倍的無線上網速度，並可以使視頻、音頻流以及需更密集資料傳送的大文件的交換變得更為輕鬆順暢。N512能展現強大繪圖３Ｄ立體顯像效果，主要是其內建ATI Mobility Radeon 9600 64MB高速顯示晶片，針對電腦遊戲玩家來說3D對戰遊戲不成問題，遊戲劃面順暢不延遲。N512也採用SXGA ＋ 液晶顯示面版，解析度高達1400x1050可獲得較佳的影像品質，讓劃面呈現更細膩。在傳輸配備上搭配4組USB 2.0、1組IEEE 1394連接埠及PCMCIA Card Bus外，也配備S-Video 、紅外線傳輸功能，更值得一提是配備３合一讀卡槽，方便使用者將數位相機影像或MP3 播放機裏的音樂來作編輯傳輸，另外也裝置了音量旋鈕，方便使用者音量調整。

青雲 GeForce FX5700P Turbo超頻登場！

青雲科技 www.albatron.com.tw

※青雲科技　●電話：(02) 8227-3277　●網址：taiwan.albatron.com.tw

青雲科技為提供消費者最佳效能／價格比的繪圖加速卡，特別另闢新規格，以六層電路板結合GeForce FX5700繪圖晶片（時脈425MHz），打造出兼具超頻效能及超值價格兩大特色的夢幻商品 — GeForce FX5700P Turbo繪圖加速卡。

除了導入六層電路板的設計進而降低雜訊並提升繪圖加速卡整體穩定度外，青雲更採用大尺寸散熱風扇，且記憶體亦全面覆蓋高效能散熱鰭片，大大幫助了運轉效能。在記憶體方面，採用2.8/2.5ns BGA封裝的ＤＤＲ高速記憶體（記憶體容量128MB，128 bit匯流排傳輸頻寬），記憶體時脈可突破700MHz以上。使用者可透過驅動程式輕鬆調整GPU繪圖核心及記憶體時脈，享受最方便、最穩定的超頻性能。

青雲GeForce FX5700P Turbo繪圖加速卡支援八倍速的匯流排傳輸介面（AGP 8X），而其先進的CineFX2.0繪圖引擎由單一像素填充率移轉到複雜像素的遮影，整合更多的3D特效能力；並支援最新的 OpenGL 1.5與DirectX 9.0應用程式。CineFX2.0繪圖引擎的反鋸齒技術，透過當今最先進的 Intellisample 的智慧型防鋸齒功能，提供極為逼真的視覺效果；數位振動控制創新技術(DVC)，使電腦玩家可享有更豐富的色彩與更明亮、清晰的影像。在顯示效果方面，除支援最新nVIEW繪圖顯示技術，還具備兩組可獨立輸出兩畫面的RAMDACs，使顯示效果達到400MHz的數位轉換速率，並支援最高解析度達2048x1536x32bpp（@85Hz）。輸出埠包含了D-Sub、DVI數位輸出、及TV-Out視訊輸出介面。產品隨盒並附贈Ｓ端子轉ＡＶ線、驅動程式光碟片、中英文說明書及WinDVD Creator影像撥放編輯軟體、最酷炫的3D遊戲：毀滅公爵之曼哈頓計畫正式版（Duke NuKem: Manhattan Project）以及五合一遊戲組合等多款超值軟體。



JEANNE d' ARC
萬夫莫敵·聖女傳
WARS & WARRIORS
www.ttime.com.tw
享受一女當關的殺敵快感
體驗千軍萬馬的磅礡氣勢
JUST RPG
『完美結合動作、角色扮演與即時戰略三大元素，進一步創造出耳目一新的遊戲風格，絕對是2004年度最經典的遊戲之一。』－著名國外遊戲網站Just-RPG.com
WARCRY
『強烈推薦這款遊戲給喜歡玩《三國無雙》又想體驗其他有趣元素的玩家。』－著名國外遊戲網站WARCRY.com
戰鬥
COMBO！
流暢的武打動作結合華麗連續技，享受單打獨鬥的砍殺快感！
指揮
招兵買馬！
隨時切換動作／即時策略雙模式，縱橫於日夜流轉不停的戰場！
攻城
突破重圍！
運用地形優勢佈署兵種制定戰略，攻城掠地所向披靡！
升級
自由任務！
累積作戰經驗提升等級，強化屬性學習失傳已久的連續技！
T-TIME 光譜資訊
T-TIME TECHNOLOGY CO., LTD.
ENLIGHT


天使の戀曲
ASDVD 無奈轉身的你，
已忘掉永世的我...
開始了輪迴的運轉。
時間……開始
（日本超級新星 feel 作詞作曲）！
的戀曲 Love Song』！
及片頭尾動畫！
『天使小夜曲』的傳說秘密！
限量精裝版
4月15日起
開放光譜網站獨家預購
限量精裝版內附：
遊戲主程式/工畫堂22首遊戲名作主題曲彈奏版/
菈司蒂拼圖（31.6cm X 22.2cm）/
原版典藏大海報/紀念畫冊（31.6cm X 22.2cm）
▶ 詳情請上www.ttime.com.tw
T-TIME 光譜資訊
KOGADO Software Products



仙境RO伝説
RAGNAROK ONLINE
http://www.gameflier.com
RO魔法鋪
RAGNAROK
擁抱波利
最~可愛的波利
陪你渡過最~LOVE的每一天
買就送仙境傳說開卡點數100點哦！
〈僅限首次開新帳號使用，請於2004年12月31日前開卡儲值，逾期無效〉
幸福擁抱價 NT$ 299元
RO卡娃伊
活力胸章
充滿活力魔法的RO胸章，
給你最溫馨的御守！
每個售價NT$ 20元
RO魔法鋪 胸章 NT$20元
RO.GAMEFLIER.COM
萊爾富、各大3C賣場、智遊網、遊戲基地、
遊戲快遞、巴哈姆特・・・等都買得到哦！





浪漫的愛戀，深情的祝福！

買就送仙境傳說開卡點數100點哦！
〈僅限首次開新帳號使用，請於2004年12月31日前開卡儲值，逾期無效〉
還有機會得到黃金冠冕、小惡魔帽、丸子頭飾、海盜船長帽等超值虛擬寶物哦！〈詳情請參閱官網ro.gameflier.com公告〉

守護真情價 NT$ 299元

最卡娃伊的RO飛遊商品小舖，
陪你共度元氣的每一天!!



天使波利手機擦

充滿愛情原味的
天使波利手機擦~~~



買就送仙境傳說開卡點數150點哦！
〈僅限首次開新帳號使用，請於2004年12月31日前開卡儲值，逾期無效〉
還有惡魔髮圈、魔術師帽等超值虛擬寶物哦！
〈詳情請參閱官網ro.gameflier.com公告〉

甜甜蜜蜜價 NT$ 129元

〈以上產品以實物為主，本圖片僅供參考！〉



GRAVITY
遊戲新幹線®
智冠科技股份有限公司

Made in Taiwan 台灣製造



台灣代表隊精神徽章選拔活動
RO
Taiwan
Ragnarok World Championship
RO
Taiwan
Ragnarok World Championship
你對RO的熱情絕不輸給任何人？
你有滿腔的熱血想為台灣代表隊加油？
只要你票選出台灣代表隊勝利徽章，
你的精神就與參賽的勇士們同在！
讓你選出的徽章帶著守護的魔法，
為代表台灣參賽的隊伍祈福，
燃燒你的RO之魂，讓台灣精神發光發亮！！
指導單位：財團法人資訊工業策進會
協辦單位 統一超商
emome
主辦單位 遊戲新幹線

研發 GRAVITY 代理 遊戲新幹線 發行 智冠科技股份有限公司

英雄的印記・由你來烙印







●活動時間　93年4月20日起至93年5月20日止

●活動辦法　2004 RO 世界盃公開賽的戰火開啟，真正的英雄就要產生，

他們將要代表台灣遠征韓國，進入最後決賽。

遊戲新幹線特地聘請專人設計數個精神徽章，來讓玩家從中選出一個最受歡迎最適合台灣代表隊的印記!!

而這個 精神印記 將會出現在台灣區冠、亞軍的銀飾品 與 台灣代表隊的隊服上唷!!

只要您上網投票選出心目中的精神隊徽，就有豐富的大獎等您來拿！





三國鼎立
三國演義Online
SY.CHINESEGAMER.NET
猛將
●戰功榮譽輝煌猛將使命！
●超強戰騎提昇猛將戰力！
●夢幻武防強化猛將戰意！
●締結連理見證猛將責任！
馬超
驍騎猛將萬人敵，潼關血戰破曹軍；
不使阿瞞聞喪膽，焉有三分天下時？
5月5日華麗上市　5月12日威震天下！
中華網龍股份有限公司
http://www.chinesegamer.net
智冠科技股份有限公司